3

L'HOLOCRON DI WYRM

STAR WARS

lite coldlancer

RAFFAELE AQUILONE

librinostri

© 2005, Raffaele Aquilone
2007, Guerre Stellari.net – www.guerrestellari.net
2007, Librogame's Land – www.librogame.altervista.org
Impaginazione a cura di Dirk06
Copertina a cura di Dragan10

L'HOLOCRON DI WYRM

RAFFAELE AQUILONE

REGISTRO D'AZIONE

SALUTE	COMBATTIVITA'	FORZA
Max:	Max:	Max:

GRADO	ORIENTAMENTO

POTERI DELLA FORZA
1
2
3
4
5

INVENTARIO
1
2
3
4
5
6
7
8

BORSA (MAX 100 CREDITI)

DIARIO DI COMBATTIMENTO

SALUTE LITE COLDLANCER	RAPPORTO COMBAT-TIVITA'	SALUTE NEMICO

INTRODUZIONE

Il "libro" che state per leggere non è un libro normale, bensì un *librogame*. E' un genere di storia particolare, un po' racconto e un po' gioco, nel quale il protagonista della storia… sei tu, il lettore del libro.
Oltre ad impersonare il personaggio, e a leggere la sua storia (che è quindi la *tua* storia), devi anche guidarlo operando delle scelte: ti troverai quindi in presenza di bivi, di decidere che cosa fare, che strada prendere, in maniera da modificare il prosieguo della storia.
Dovrai inoltre utilizzare le abilità speciali e gli oggetti di cui dispone il tuo personaggio, trovandoli o scegliendoli durante il corso dell'avventura.
E' insomma un libro sottoforma di gioco (da qui il nome *librogame*). Le regole sono tutte spiegate nell'apposita sezione Regolamento (e nelle sue sottosezioni specifiche).

Caratteristica particolare di questo *librogame* è di essere ambientato nell'universo di Star Wars: questo significa che la storia del libro avviene, più o meno durante la storia raccontata nella nuova trilogia di Guerre Stellari, in un'altra parte della galassia, nel frattempo. Questo racconto non è comunque destinato solamente ai fan di Star Wars, ma a tutti, conoscenti e non conoscenti del grande universo di Guerre Stellari, affinché possano

divertirsi leggendo questo libro. E' ovvio che i fan di Star Wars possono provare più gusto nel leggere quest'avventura, ma sappiate che essa non è stata progettata solo per i fan e può essere letta e giocata da chiunque.

STORIA

In questo libro impersoni la figura di Lite Coldlancer, figlio di una famiglia di mercanti. Quando avevi pochi anni di vita, il Consiglio Jedi di Coruscant prese in esame la possibilità di addestrarti all'uso della Forza ma ti giudicò non idoneo all'apprendimento. La Forza scorre nelle vene della tua famiglia: non tuo padre, ma suo fratello, Shin Coldlancer, è diventato Maestro Jedi anni addietro.
La lotta fra Separatisti e Lealisti sta dividendo la galassia: il tuo pianeta natale, Tard-Ei-Tari, è allettato dalla proposta di abbandonare la secolare Repubblica, federazione democratica comprendente tutti i sistemi della galassia, accarezzando progetti di indipendenza assieme all'idea di unirsi a colui che sta combattendo questa causa su più ampia scala, il potente Conte Dooku.
Di fronte alla corruzione crescente della Repubblica, infatti, ed al grave scandalo di Naboo risalente a qualche anno fa, la gente di Tard-Ei-Tari (ma soprattutto i Mercanti e gli Hutt locali) dubita fortemente delle garanzie di libertà e delle intenzioni della Repubblica.
Persino tuo zio Shin si è allontanato dall'Ordine Jedi, di fronte alla loro freddezza e indifferenza nell'intervenire nella situazione, reputando più importante salvaguardare la salute del suo popolo e della sua famiglia su Tard-

Ei-Tari: una scelta dettata da una sfiducia crescente nei confronti della Repubblica.
Adesso sei un giovane adolescente, e tuo zio ha deciso di insegnarti le vie della Forza, consegnandoti una Spada Laser, l'arma caratteristica degli Jedi. Il tuo zio e maestro Shin Coldlancer è anche stato eletto Portavoce del movimento separatista del pianeta: solo un Maestro Jedi possedeva la saggezza e la forza sufficienti a mettere d'accordo le varie parti, rappresentate dalle maggiori famiglie di mercanti, e ad ottenere un incontro diplomatico con il Conte Dooku.
In via ufficiale, Shin è andato ad offrire la partecipazione di Tard-Ei-Tari alla secessione dalla Repubblica e il suo pieno appoggio alla lotta… ma in realtà ti ha confidato di voler parlare con Dooku per essere sicuro delle sue intenzioni, dal momento che non si fida di nessuno poiché ha percepito l'opera del Lato Oscuro della Forza in questi sconvolgimenti politici, seppur non abbia ancora capito chiaramente come esso stia operando per minacciare l'ordine costituito della galassia.

Mentre attendevate con ansia il suo ritorno, una sua trasmissione vi informava di fuggire in fretta e furia dal vostro pianeta natale, Tard-Ei-Tari. Raggiunto Shin di corsa a Kemboo II, un sistema lontano dal cuore della galassia, avete scoperto che un conflitto è scoppiato tra Separatisti e Lealisti: la Guerra dei Cloni. La Repubblica ha cercato addirittura di catturarvi, facendovi prigionieri politici: non è stato affatto facile scappare da Kemboo II, braccati dalla Repubblica e anche da Ballah l'Hutt, il capo della malavita di Tard: nella fuga, tuo zio è stato catturato dai soldati repubblicani, in un disperato tentativo di aprirvi la via per permettervi di fuggire. Ciò

che più ti ha addolorato, è che tuo zio Shin è passato al Lato Oscuro della Forza, e che mancassero all'appello vari membri della tua famiglia: tua sorella Karen, e i fratelli Ala, Wibo e Speedh.

Vi siete trasferiti su Krant, un povero pianeta agricolo ignorato da tutti. Otto mesi dopo la vostra fuga infernale da Kemboo II, avete avuto notizie di Karen: era stata fatta prigioniera da Ballah l'Hutt su Tard-Ei-Tari, il tuo pianeta natale. Immediatamente ti sei recato lì, per salvarla, soltanto per cadere in una trappola ordita da un nuovo e sconosciuto nemico votato alle vie del Lato Oscuro della Forza: Nemos Hatt, un ex-cacciatore di taglie che hai incontrato su Kemboo II e che adesso ti dà la caccia implacabilmente. Non saresti sopravvissuto al vostro primo incontro se non fosse stato per il provvidenziale quanto inatteso intervento di tuo fratello Ala. Insieme, avete rintracciato Karen sul pianeta Zaloriis: lì ti sei infiltrato nella sua fortezza, hai sconfitto Nemos Hatt a duello, ucciso il malvagio Hutt e salvato tua sorella Karen.

Un anno è passato da quegli eventi: in totale un anno e otto mesi dall'inizio della Guerra dei Cloni. Alla vostra famiglia ancora mancano i gemelli Wibo e Speedh, nonché tuo zio Shin. La vita si sta facendo sempre più difficile per la galassia e anche per voi: il vostro principale contatto col resto della galassia, il vicino pianeta oceanico di Phonos, che fino a poco fa si è mantenuto neutrale nel conflitto, ha deciso recentemente di passare sotto la protezione della Repubblica. Questo può essere un problema, in quanto la famiglia Coldlancer è ancora ricercata dalla Repubblica e accusata di aver preso par-

te alla congiura separatista. E' questo evento che ha spinto tuo padre Denda a recarsi su Phonos per discutere con i rappresentanti della Repubblica, per chiarire la vostra posizione e negoziare la vostra collaborazione, con la speranza di ottenere notizie su tuo zio Shin, catturato dalla Repubblica su Kemboo II.
Il giorno prima della partenza, hai avuto una visione nella Forza: è possibile che finalmente tu possa avere notizie del tuo zio e maestro, dopo tanti mesi di assenza… ma mentre ti avvii su Phonos, non puoi immaginare nemmeno lontanamente le prove che ti attendono! Che la Forza ti assista anche in questa avventura, Lite Coldlancer!

SE NON E' LA TUA PRIMA AVVENTURA

Se non è la tua prima avventura, non hai bisogno di leggere da capo l'intero regolamento e di generare un personaggio completamente nuovo.
Se hai portato a termine *Fuga Infernale* e/o *Caccia Spietata*, allora puoi continuare a utilizzare i punteggi di Combattività e Salute (il massimo). Ricorda che ogni avventura completata ti dà diritto ad aggiungere un nuovo potere della Forza a tua scelta a quelli di cui sei già in possesso – mentre non puoi in alcun modo riscegliere i tuoi poteri. Così, se hai completato una sola delle avventure precedenti ora sei un Padawan; se le hai completate entrambe, adesso sei un Cavaliere.
Il nuovo potere della Forza ha degli effetti sui tuoi punteggi di Combattività e Salute: ogni potere che hai in aggiunta ai 3 iniziali aumenta di 1 punto la tua Combattività, di 2 punti il massimo della tua Salute, di 1 punto il massimo della tua Forza. Ovviamente all'inizio di quest'avventura ti guarisci completamente, essendo passati diversi mesi dalla precedente.
Puoi mantenere tutti gli oggetti con i quali hai concluso l'ultimo libro che hai completato. Vai a visitare direttamente la sezione *Equipaggiamento*: puoi aggiungere altri 3 oggetti fra quelli messi a disposizione all'inizio

dell'avventura. Inoltre puoi aggiungere del *Denaro* a quello di cui sei già eventualmente in possesso.
Controlla i *Potenziamenti* dei tuoi Poteri della Forza: in base al grado che hai raggiunto, i tuoi poteri hanno delle nuove caratteristiche. Se sei un Cavaliere, è importante che tu visiti la nuova sezione *Forgia la tua Spada Laser*, posta all'interno dei potenziamenti della Forza!

Se invece non vuoi usare il tuo vecchio personaggio dalla precedente avventura, ne devi creare uno **completamente nuovo**: questo vuol dire che è la tua prima avventura, quindi cominci come un Iniziato, non puoi usare Oggetti trovati nella vecchia avventura e devi costruire da capo i tuoi punteggi, il tuo equipaggiamento iniziale, i tuoi Poteri della Forza… proprio come se questa fosse la prima volta che leggi un libro di Lite Coldlancer. Segui tutti i passaggi per creare un nuovo personaggio, a partire dalla generazione dei *Punteggi*.

REGOLAMENTO

In questa sezione sono spiegate tutte le regole del gioco. Tutto ciò di cui hai bisogno sapere per leggere e giocare a quest'avventura è contenuto qui: leggi attentamente dunque questo capitolo e le sue sotto-sezioni.

Nella sotto-sezione Punteggi, vengono spiegate le caratteristiche di base del tuo personaggio, ossia i punteggi di Salute (la tua vitalità), Combattività (la tua abilità nel combattimento) e Forza (la tua capacità di usare la Forza).
Nella sotto-sezione Equipaggiamento, ti viene spiegato il funzionamento degli oggetti che puoi portare con te, trovandoli nel corso dell'avventura e scegliendoli all'inizio dell'avventura dall'apposita lista.
Nella sotto-sezione dedicata alla Forza, ti viene spiegato che cos'è questa grande energia che esiste nell'universo di Star Wars, chi sono i Jedi e i Sith e come utilizzare la Forza, dal momento che il tuo personaggio è dotato di speciali poteri.
Nella sotto-sezione Combattimento, ti viene spiegato come si svolgono i combattimenti, dal momento che dovrai affrontare dei nemici nel corso dell'avventura.

PUNTEGGI

Le caratteristiche di base del tuo personaggio sono 3, ossia Salute, Combattività e Forza. Qui di seguito viene spiegato cosa sono questi tre punteggi e come si calcolano.

SALUTE

Il tuo personaggio possiede dei punti Salute: essi rappresentano la tua salute, appunto, cioè la quantità di danni che puoi subire prima di morire. Non appena la tua salute scende a zero punti, sei morto e la tua avventura è conclusa.

Per conoscere il tuo punteggio massimo di Salute, estrai un numero a sorte dalla Tabella del Destino e aggiungi 20 più il doppio del numero dei poteri Jedi che possiedi (ad esempio, se sei un Iniziato hai solo 3 poteri Jedi e quindi devi aggiungere 6 punti al totale). Questo punteggio rappresenta la tua piena forma fisica. In questo caso, se estrai uno zero esso vale 0 punti.
Non puoi mai superare il punteggio iniziale, neanche con l'uso di oggetti guaritivi.

Ricapitolando: il tuo punteggio massimo di Salute è dato da
20 punti di base + il doppio del numero dei Poteri Jedi che possiedi + numero dalla Tabella del Destino (0 = 0)

Nota bene che di conseguenza il tuo punteggio max di Salute può variare da 26 a 35, se è la tua prima avventura di Lite Coldlancer, oppure da 30 a 39 se hai com-

pletato con entrambe le precedenti avventure. Questo non tiene conto di ulteriori benefici che potresti ricevere da alcuni oggetti trovati durante l'avventura, che potrebbero innalzare la tua soglia massima di Salute.

FORZA

Se non conosci l'universo di Star Wars, troverai informazioni sulla Forza nella sotto-sezione apposita: lì capirai che cosa è la Forza e cosa sono i Poteri Jedi.

Siccome stai apprendendo le vie della Forza, sei anche in grado di usare alcuni Poteri Jedi, seppur entro una certa misura. Infatti, per usare i Poteri Jedi (che troverai elencati e descritti più avanti) dovrai utilizzare un certo numero di punti di Forza, ossia quanti te ne indica il testo. Se non hai abbastanza punti di Forza, non puoi usare quella particolare abilità.

Il tuo punteggio massimo di Forza si calcola in base al tuo Grado. Quando fai uso di punti di Forza, potrai recuperarli gradualmente: puoi recuperare 1 punto di Forza per ogni paragrafo del libro che superi senza essere coinvolto in un combattimento, o senza fare uso di nessun punto di Forza. Non puoi recuperare il punto, infatti, in questi due casi.
Ricorda inoltre che recuperi 1 punto di Forza *alla fine* di ogni paragrafo, non all'inizio. Questo significa che recuperi il punto solo dopo aver finito di leggere il paragrafo. E' una specificazione importante, perché se ti viene chiesto l'impiego di un potere Jedi, devi prima vedere se ce la fai con i punti di Forza che ti sono rimasti e poi dopo aggiungere il punto di Forza che hai re-

cuperato leggendo il paragrafo, sempre se non hai già usato punti di Forza all'interno di quel paragrafo.
Non puoi mai superare il punteggio iniziale, i punti che recuperi gradualmente servono a raggiungere il massimo iniziale, mai a superarlo. Neanche con l'uso di oggetti particolari puoi superare il tuo punteggio iniziale di Forza.

Ricorda che in tutti i casi è il testo a specificarti e ricordarti quanti punti di Forza hai usato in un'occasione e quindi di eliminarli dal tuo totale, sempre. Non devi perdere punti di Forza quando ti viene chiesto di usare un potere, ma dopo che l'hai usato e che nel paragrafo è scritto "Ricorda che hai usato x punti di Forza…"

Ricapitolando: il tuo punteggio massimo di Forza è dato dalla Tabella sul grado Jedi che trovi più avanti.

Se questo libro è la tua prima avventura di Lite Coldlancer, sei un semplice Iniziato e il tuo punteggio max di Forza è dunque di 6 punti.
Se invece hai completato con successo una sola delle due precedenti avventure adesso hai un punteggio massimo di 7 punti di Forza.
Se le hai completate entrambe, il tuo punteggio massimo di Forza è di 8 punti.
Questo non tiene conto di altri oggetti che potrebbero innalzare, con ulteriori bonus, il tuo punteggio massimo di Forza.

COMBATTIVITA’

Siccome affronterai dei combattimenti, il tuo personaggio ha anche un punteggio di Combattività: esso andrà confrontato con quello del tuo avversario, quindi un punteggio alto significa avere più possibilità di vittoria, e possibilità di perdere meno punti di Salute in battaglia.

Il funzionamento dei combattimenti sarà spiegato più avanti nell’apposita sotto-sezione; per conoscere il tuo punteggio di Combattività iniziale, estrai un numero a sorte dalla Tabella del Destino. In questo caso, se estrai uno zero esso vale 10 punti.
A tale punteggio devi aggiungere due cose: il numero di arti che possiedi (3 se sei un Iniziato, come in questo libro) e il punteggio di Combattività assicurato dalla tua arma, che è la Spada Laser e aggiunge 10 punti di Combattività. Casomai ti trovassi a combattere senza Spada Laser, non puoi aggiungere questi 10 punti di Combattività e usare solo la tua Combattività di base, dal momento che combatti disarmato: cioè il punteggio estratto dalla Tabella del Destino più il numero di Poteri Jedi che possiedi.

Ricapitolando: il tuo punteggio massimo di Combattività è dato da
Il numero dei Poteri Jedi che possiedi + numero dalla Tabella del Destino (0 = 10) + 10 punti della Spada Laser

Nota bene che di conseguenza il tuo punteggio iniziale di Combattività può variare da 14 a 23, se questa è la

tua prima avventura di Lite Coldlancer, oppure da 15 a 24 se hai portato a termine con successo una sola delle due precedenti avventure. Questo non tiene conto di eventuali oggetti che potrebbero innalzare con altri bonus la tua Combattività.

Se hai completato entrambe le avventure precedenti, non dimenticarti di visitare la sezione *Forgia la tua Spada Laser* posta all'interno dei *Potenziamenti* della Forza: ha importanti conseguenze sul tuo nuovo punteggio di Combattività! Adesso la tua Spada Laser gode di un bonus di +12 anziché di +10. Questo vuol dire che il tuo punteggio di Combattività è dato da:
numero della Tabella del Destino (0 = 10) + 5 Poteri Jedi + 12 punti della Spada Laser

Nota bene che il tuo punteggio iniziale di Combattività può quindi variare da 18 a 27!

EQUIPAGGIAMENTO

Il tuo personaggio può usare degli Oggetti nel corso della sua avventura: puoi trovarli durante il corso della tua missione. Il numero massimo di Oggetti che puoi portare con te è 8: infatti li metti nella tua cintura, o in piccole tasche e marsupi; non hai molto spazio a tua disposizione.

Un Oggetto col quale parti obbligatoriamente è la tua arma, la Spada Laser, l'arma dei Jedi: essa, come tutte le armi, occupa un posto nel tuo Equipaggiamento. E' la tua arma predefinita, ed è l'unico Oggetto che non

puoi abbandonare deliberatamente durante il corso dell'avventura, nemmeno per fare spazio ad altri Oggetti. Gli altri Oggetti infatti possono essere eliminati in qualsiasi momento, per fare spazio o essere sostituiti da altri Oggetti che trovi durante l'avventura.
Scrivi quindi al primo posto della tua lista l'Oggetto "Spada Laser".

All'inizio dell'avventura, oltre alla Spada Laser, puoi scegliere fino ad un massimo di 3 Oggetti dalla lista che segue:

3 Pasti
(durante l'avventura può esserti chiesto di fermarti a mangiare: se non hai un pasto, perdi 3 punti di Salute)

3 Bacta Tank
(ognuna di queste Tank può farti recuperare 4 punti di Salute: le puoi usare in qualsiasi momento, ma non durante un combattimento)

2 Detonatori Termici
(sono armi che possono essere lanciate a distanza, esplodendo e colpendo un'area più o meno estesa: ognuna di essere occupa un posto nel tuo Equipaggiamento)

1 Fune
(una fune in materiale sintetico, sottile e resistentissima: fornita di un rampino per agganciarsi a sporgenze o superfici ruvide)

1 Carica Campo di Luce
(le cariche del campo di luce servono ad illuminare la zona nella quale ti trovi; sono utili quando ti trovi completamente al buio)

1 Erba Waynee
(erba con proprietà curative, efficace contro molti veleni)

Ognuno di questi Oggetti occupa un numero di posti uguale al numero che decidi di portarne con te; ciò significa che i 3 Pasti, ad esempio, non sono un unico oggetto: se ne porti 3 con te, contano come 3 Oggetti separati; se ne scegli 2, occupano 2 posti separati; se ne scegli uno solo, occuperà un posto.

In questa avventura Lite Coldlancer è dotato di un pratico "campo di luce": è una serie di torce elettriche che consentono di illuminare la zona circostante per un raggio abbastanza largo. Per far funzionare il tuo campo di luce ti servono le Cariche Campo di Luce: sono efficaci ma durano poco, pertanto ognuna di esse ti consente di effettuare un solo utilizzo del campo di luce. L'uso delle cariche verrà sempre specificato e puntualizzato dal testo del libro, durante l'avventura.

In questa avventura di Lite Coldlancer potrai usare anche il Denaro: questa rappresenta una novità rispetto alla prima avventura, nella quale non eri munito di soldi e non ti trovavi ad affrontare spese durante il viaggio. Adesso dovrai visitare luoghi civilizzati, quindi potrai (e dovrai) anche spendere soldi. In aggiunta ai tuoi oggetti hai una borsa per il denaro: non occupa spazio

nel tuo equipaggiamento. Devi solamente annotare quanti soldi hai. La borsa può contenere da 0 a 100 Crediti: sono i crediti della Repubblica, accettati su gran parte dei sistemi della galassia (eccetto i sistemi più esterni).
Estrai un numero a caso dalla Tabella del Destino, in questo caso 0 = 10. Moltiplicalo per 10: sono i soldi con i quali inizi l'avventura. Se hai già completato la seconda avventura di Lite Coldlancer – *Caccia Spietata* – questi soldi vanno aggiunti al totale di cui sei già in possesso.

LA FORZA

La Forza è un'energia che circonda tutte le creature viventi, la natura, le cose: coloro che sono sensibili ad essa e sanno usarla prendono il nome di Jedi. E' lungo e difficile l'addestramento per padroneggiare fino in fondo l'uso della Forza, ma una volta perfezionata la propria abilità un Jedi è capace di usarla per molteplici scopi: può sentire cose che gli altri non sentono, spostare oggetti con la forza del pensiero, muoversi con straordinaria agilità, vedere le cose prima che accadano, percepire le presenze di altri esseri viventi e di altri Jedi, la loro sensibilità alla Forza, le loro intenzioni; può persino modificare le percezioni che gli altri esseri hanno, condizionare le menti deboli, disporre di poteri guaritivi.
Non esiste però solo il Lato Chiaro della Forza, che tende all'armonia fra il Jedi e il mondo che lo circonda, al Bene, a nobili ideali di pace, giustizia e uguaglianza. Esiste anche il Lato Oscuro: malefico, aggressivo, è la

via dell'odio e della distruzione, della sete di potere e delle ambizioni più sfrenate. Più facile, più seducente, ma non per questo più forte, nonostante la presenza di poteri distruttivi volti a provocare la morte e la distruzione.

I Poteri Jedi che puoi apprendere sono in totale 8: questi si dividono in 4 poteri di base, comuni ai Jedi sia Chiari che Oscuri, e in 2 poteri specifici per ciascuno dei due lati della Forza.
Prima di iniziare il tuo addestramento, devi decidere quale Lato della Forza vuoi coltivare: se sei orientato verso il Bene, come il tuo maestro e l'intero Ordine dei Jedi, o se invece vuoi dare sfogo ai tuoi istinti distruttivi e alla vocazione per il Male, diventando un Jedi Oscuro.
Una volta appresi alla perfezione tutti i 6 poteri che puoi imparare, in base all'orientamento da te scelto, raggiungi il grado di Maestro.

ORIENTAMENTO

Prima dell'inizio della tua avventura, devi scegliere il tuo orientamento. Esso influirà sia sui poteri che puoi scegliere, sia sulle scelte e sul comportamento che avrai durante l'avventura. In ogni caso sarai tu a scegliere, non il tuo orientamento, ma comunque la tua personalità benefica o malefica condizionerà un certo modo di agire che potrà rivelarsi vantaggioso o addirittura svantaggioso in certi casi.
Se scegli il Lato Chiaro, non potrai apprendere nessun potere del Lato Oscuro: sarai devoto al Bene, e pertanto

la tua linea di comportamento sarà sempre pacifica. Non cercherai lo scontro diretto, sceglierai sempre la soluzione meno aggressiva e più diplomatica: non sfrutti il tuo prossimo, tendi ad offrire il tuo aiuto (anche se puoi scegliere sempre di farne a meno), non uccidi e attacchi gli innocenti e gli indifesi, non commetti crimini efferati. Il tuo atteggiamento sarà in linea di massima benefico e giusto. E' una condotta che può sembrare dura da seguire, e a volte ti limita in maniera difficilmente sopportabile: ma essere un vero Jedi significa avere disciplina, calma, autocontrollo, serenità interiore, dominio delle proprie passioni e degli atteggiamenti impulsivi e irrazionali.
Se scegli il Lato Oscuro, non potrai apprendere nessun potere del Lato Chiaro: sarai votato al Male, alla distruzione, alla morte. Sarai principalmente spinto dai tuoi interessi personali: non sei un Sith completamente volto al perseguimento del Male, il Bene non è scomparso totalmente da te ed hai ancora dei valori cui sei legato e affezionato, come la famiglia ad esempio; quello che cambia è che non hai alcun freno morale, all'occorrenza uccidi innocenti, commetti crimini, non hai scrupoli di alcun genere. Persegui i tuoi scopi senza remore, non hai rimorsi: è la via più comoda, più facile. Ciò non significa chiaramente che devi comportarmi continuamente in maniera negativa e malvagia, ma ami passare all'azione e in combattimento sei guidato unicamente dall'istinto, dalla rabbia, dalla voglia di uccidere e distruggere.

Il tuo orientamento può influire delle scelte durante il gioco, e condiziona i Poteri che puoi apprendere. Osserva bene prima le caratteristiche di tutti i Poteri della

Forza e fai le tue scelte, in quanto potrai usare soltanto poteri coerenti con il tuo orientamento.

POTERI JEDI

Come detto sopra, i Poteri Jedi sono in totale 8.
I Poteri Jedi di base sono 4: possono sceglierli sia i Jedi del Lato Chiaro che del Lato Oscuro.
I Poteri Jedi del Lato Chiaro sono 2: Influenza Jedi e Guarigione.
I Poteri Jedi del Lato Oscuro sono 2: Fulminazione Sith e Strangolamento Sith.

Questa descrizione dei Poteri Jedi indica le loro capacità complessive; in quanto Iniziato, non sei capace di utilizzarli al meglio. Per vedere più precisamente cosa sei in grado di fare con questi Poteri Jedi, consulta il paragrafo Le vie della Forza.

Alcuni poteri sono anche *gratuiti*, nel senso che il solo fatto di possederli ti permette di utilizzarli, nei casi più semplici; tutti i poteri, se il testo lo richiede, prevedono che tu utilizzi un certo numero di punti di Forza specificati dal testo stesso.

Telecinesi
E' la capacità di spostare gli oggetti grazie alla Forza. Col crescere del tuo grado e della tua esperienza aumenterà considerevolmente la distanza entro la quale potrai usare questo potere, e soprattutto la dimensione e il peso degli oggetti che puoi spostare. Da piccoli oggetti poco pesanti, sarai in grado di spostare con disinvoltura anche corpi pesantissimi e di grosse dimensioni.

Sei inoltre in grado di spingere con violenza oggetti e persino esseri viventi, in maniera da arrecare loro danno.
L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

Agilità Jedi
E' la capacità di essere agili come un vero Jedi. Ti consente non solo di muoverti con velocità e destrezza, ma anche di produrre brevi scatti di velocità nella corsa, e soprattutto di compiere grandi, enormi balzi. La tua agilità può aiutarti a trarti d'impaccio in situazioni estremamente difficoltose, e col crescere del tuo grado aumenterà la tua destrezza e la dimensione dei tuoi balzi.
L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

Sesto Senso
E' il sesto senso dei Jedi, che permette loro di vedere le cose prima che accadano. Oltre ad avvisarli con pochi secondi di anticipo di un pericolo immediato, permette ad uno Jedi, col crescere del grado, di percepire sempre più distintamente immagini, scene, fino a vere e proprie visioni di eventi che accadono sempre più lontani nello spazio e nel tempo.
L'uso di questo potere può essere gratuito nel più semplice dei casi, oppure richiedere dei punti di Forza.

Percezione Jedi
Le percezioni dei Jedi sono molto più sensibili e approfondite del normale: questo riguarda sia le percezioni fisiche che quelle mentali. Un Jedi può muoversi in ambienti bui, i suoi sensi normali si affinano, la sua vista è più acuta. Ma soprattutto, un Jedi col crescere del

suo grado può percepire con chiarezza sempre maggiore le intenzioni, i pensieri, gli atteggiamenti di ogni essere vivente, anche e soprattutto di esseri sensibili alla Forza e di altri Jedi. Inoltre, un Jedi percepisce le presenze di esseri viventi attorno a lui, anche a grande distanza, e capisce sempre più esattamente con quanta intensità la Forza sia in uno Jedi.
L'uso di questo potere può essere gratuito nel più semplice dei casi, oppure richiedere dei punti di Forza.

Influenza Jedi
Potere Jedi del Lato Chiaro della Forza.
Un Jedi può influenzare le menti deboli: può alterare le loro percezioni, facendo credere loro di non aver sentito qualcosa che hanno sentito, o di sentire rumori che non esistono. Puoi indurre le menti deboli ad assecondare le tue frasi, a rispondere affermativamente alle tue domande. Col crescere delle tue facoltà, riuscirai addirittura a far credere alle menti deboli di non vederti, risultando invisibile ai loro occhi.
L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

Guarigione
Potere Jedi del Lato Chiaro della Forza.
Un Jedi può recuperare punti di Salute, parzialmente, oltre ad esercitare poteri guaritivi sugli altri col crescere del grado. Può anche riuscire ad annullare o comunque rallentare l'effetto di veleni e sostanze tossiche sul suo organismo.
L'uso di questo potere dipende dai punti di Forza che scegli di adoperare; consulta la sezione successiva. Non può comunque superare un massimo di 7 punti di Forza per volta.

Fulminazione Sith
Potere Sith del Lato Oscuro della Forza.
Consiste nel lanciare fulmini dalle proprie mani, colpendo un qualsiasi bersaglio alla portata di chi lo usa. Ha una distanza limite, è efficace a corta e media distanza e provoca danno; col crescere del tuo grado potrai anche provocare morte immediata ad un nemico. E' un potere distruttivo, offensivo, ed ha il vantaggio di essere efficace contro ogni bersaglio e di poter essere usato durante il combattimento.
L'uso di questo potere dipende dai punti di Forza che scegli di adoperare, se usato in combattimento; se richiesto dal testo, parte da un minimo di 3 punti di Forza. In ogni caso si può adoperare un massimo di 7 punti di Forza.

Strangolamento Sith
Potere Sith del Lato Oscuro della Forza.
Consiste nello strangolare e uccidere esseri viventi. E' anch'esso un potere distruttivo ed offensivo, ma presenta delle differenze dalla Fulminazione Sith: provoca sempre morte immediata, ha un raggio d'azione molto maggiore, ma non è efficace contro esseri inanimati o cavalieri Jedi e non può essere usato durante un combattimento, ma solo quando lo richiede il testo. Col crescere del grado, aumenta il raggio d'azione e la facoltà di combinarne l'uso in sequenze.
L'uso di questo potere richiede dei punti di Forza.

GRADO

Questa tabella mostra il tuo grado Jedi in base al numero di poteri che possiedi, e i corrispondenti punti di Forza che rappresentano il tuo massimo punteggio.

Grado	Numero di Poteri Jedi	Punteggio massimo di Forza
Iniziato	3	6
Apprendista Padawan / Sith	4	7
Cavaliere Jedi / Sith	5	8
Maestro Jedi / Sith	6	10

LE VIE DELLA FORZA

Questa sezione ti istruirà, avventura dopo avventura, su come i tuoi Poteri Jedi evolvono col crescere del grado e quindi dell'esperienza.
All'inizio di quest'avventura sei un semplice Iniziato, ciò significa che possiedi solo 3 Poteri; siccome sei all'inizio del tuo cammino, c'è una limitazione nelle arti che puoi apprendere. Puoi apprendere al massimo 1 potere del Lato Chiaro o del Lato Oscuro; questo significa che devi scegliere almeno 2 Poteri Jedi di base. Puoi quindi decidere di comporre i tuoi 3 poteri in due modi: 2 di base e 1 di un lato specifico (chiaro od oscuro) oppure 3 poteri di base. Ricorda che anche se scegli

3 poteri di base e nessuno di un lato specifico, devi comunque decidere il tuo orientamento.
Nelle prossime avventure, potrai aggiungere ai poteri che hai scelto un altro potere: uno per ogni avventura portata a termine con successo, senza modificare quelli che avevi precedentemente. Questo ti permetterà di apprendere progressivamente tutti i poteri e diventare, nell'ultima avventura, un Maestro Jedi o un Maestro Sith.

Col crescere del grado otterrai una serie di vantaggi. Il primo è che i punteggi di Salute, Forza e Combattività dipendono dal numero di poteri che possiedi; aumentando, essi incrementano questi punteggi. Inoltre, possedendo un maggior numero di poteri è più probabile che tu possegga un potere di cui ha bisogno e che ti viene richiesto dal testo.
Il vantaggio principale è però quello che i tuoi poteri miglioreranno e si perfezioneranno. Anche se possiedi un potere Jedi, infatti, non sei in grado di utilizzarlo al meglio. Raggiungerai capacità sorprendenti col passare del tempo, acquistando abilità che un semplice Iniziato non possiede.

BAGAGLIO DI BASE

Riguardo ai 4 Poteri Jedi di base, bisogna dire che anche se non li possiedi tutti, hai comunque delle capacità di fondo. Esse sono minime, ma costituiscono il "bagaglio di base" di qualsiasi Jedi, anche se non è esperto di tutti i 4 Poteri Jedi di base. Il loro uso è ovviamente naturale, gratuito, già previsto dal libro.

Telecinesi
Anche se non possiedi questo potere, puoi sempre spostare piccoli oggetti col pensiero, ammesso che non siano lontani.

Agilità Jedi
Non sei molto agile, ma puoi comunque fare dei salti di una certa dimensione, anche se non straordinari.

Sesto Senso
La Forza ti permette comunque di avere dei riflessi eccezionali: se non possiedi questo potere, invece di avvertire il pericolo immediato con qualche secondo di anticipo, lo senti solo poche frazioni di secondo prima che ti colpisca; questo lasso di tempo sarà sufficiente in parecchi casi ai tuoi riflessi Jedi, ma non sempre.

Percezione Jedi
Se non possiedi questo potere, l'unica cosa che sei in grado di sentire è la presenza di esseri sensibili alla Forza, Jedi o Sith che essi siano, senza però poterli localizzare o capire precisamente la loro abilità nell'uso della Forza.

INIZIATO

Un Iniziato ha da poco cominciato a percorrere le vie della Forza. La tua personalità deve essere ancora formata in gran parte, ma la scelta del tuo Orientamento comincia a riflettersi nel tuo comportamento e in alcune situazioni che incontrerai durante l'avventura.

Per quanto riguarda i poteri che scegli, però, sei comunque esperto nel loro uso e capace di sfruttarli in buona parte.

Telecinesi
Ti permette di spostare anche oggetti di media grandezza e peso, e aumenta parecchio il tuo raggio d'azione rispetto a quello, limitatissimo, che avresti senza.

Agilità Jedi
Sei molto più agile del normale; puoi anche produrre dei brevi scatti, sei molto veloce nella corsa. Ma soprattutto i tuoi salti sono fenomenali, molto grandi, parecchio maggiori di quelli che può fare un qualunque essere umano.

Sesto Senso
Senti il pericolo con anticipo di alcuni secondi, che sono necessari non solo all'azione dei tuoi straordinari riflessi Jedi, ma anche a metterti in guardia per tempo. Non hai problemi a deflettere con la Spada Laser i colpi che vengono sparati verso di te, nemmeno se da numerosi avversari e a ravvicinata distanza.

Percezione Jedi
Puoi vedere al buio, i tuoi sensi si affinano molto più di quelli di un normale essere umano. Ti accorgi immediatamente della presenza di esseri sensibili alla Forza vicino a te, ma puoi sentirli anche se si trovano a grande distanza. In un ambiente deserto, puoi percepire presenze viventi anche a centinaia di metri lontano da te.

Influenza Jedi
Puoi condizionare le percezioni delle menti deboli in una certa misura. Puoi far credere loro di sentire per un istante un rumore che non c'è, o di aver visto per un attimo qualcosa che non esiste, ma non puoi compiere ancora l'operazione opposta: occultare rumori o visioni richiede più abilità. Sei in grado di indurre le menti deboli a credere ciò che dici loro e di assecondare il tuo volere, espresso nelle frasi che gli rivolgi.

Guarigione
Può capitare raramente che ti venga chiesto durante l'avventura. Il suo utilizzo è di natura pratica: in qualsiasi momento, anche durante un combattimento, puoi decidere di utilizzare un certo numero di punti di Forza e convertirli in punti di Salute, guarendoti. Il massimo di punti che puoi usare in questo modo è comunque di 3 alla volta, in un paragrafo o durante un intero combattimento, non di più.
C'è inoltre un'importante limitazione: i punti di Salute che puoi recuperare in questo modo non possono superare il totale di 12 per avventura.

Fulminazione Sith
I fulmini scaturiti dalle tue mani hanno un raggio d'azione di una decina di metri circa. Questo potere può essere usato sia contro esseri viventi che contro bersagli inanimati, e non fallisce mai nel colpire l'obiettivo. Tuttavia esso provoca dei danni, non causa morte immediata: la sua forza aumenterà col crescere del tuo grado. Può esserti chiesto dal testo, in particolari occasioni, ma puoi anche utilizzarlo di tua volontà durante un combattimento. In questo caso, scegli un

certo numero di punti di Forza che intendi usare, raddoppiali e questo sarà il totale di punti di Salute che togli al tuo nemico. Puoi fare questo ad ogni scontro del combattimento. Il numero massimo di punti di Forza che puoi usare in questo modo dipende dal numero di poteri che possiedi: essendo un Iniziato, puoi usare fino ad un massimo di 3 punti di Forza per volta (cioè in un singolo scontro), corrispondenti ad un danno massimo di 6 punti. Puoi usarla in più scontri dello stesso combattimento.

Strangolamento Sith
Un altro modo per attaccare i tuoi nemici. Il raggio d'azione è molto maggiore, di oltre cento metri, ma gli unici bersagli che puoi colpire sono esseri viventi. Questo potere causa però morte immediata. Non fallisce mai nel colpire l'obiettivo, ma esseri potenti nell'uso della Forza come cavalieri Jedi o Sith sanno difendersi da questo attacco, a differenza della Fulminazione Sith che è comunque efficace contro di loro. Si può usare solo quando lo richiede il testo, non si può mai applicare durante un combattimento.

PADAWAN

Un Padawan è un allievo che segue un maestro nell'apprendimento delle vie della Forza. In realtà non hai più un maestro che ti segue, in quanto Shin Coldlancer, il tuo mentore, è stato catturato dai soldati repubblicani e non ne hai più notizie, ma comunque hai occasione di sviluppare l'uso della Forza mettendolo alla prova e affrontando difficili prove, come la fuga da

Kemboo II, e dedicando lunghi giorni ad affinare le tue capacità.

Telecinesi
Sei in grado non solo di spostare oggetti, ma anche di spingerli con forza. Puoi usare questa facoltà per attaccare esseri viventi arrecandogli danno, per spostare improvvisamente oggetti pesanti, per frantumare oggetti che con le sole capacità di base non riusciresti nemmeno a spostare. Questo può rivelarsi utile in un maggior numero di situazioni ed anche per combattere contro alcuni avversari.

Agilità Jedi
La tua agilità è maggiore, ma soprattutto sei in grado di effettuare salti più alti. La dimensione dei tuoi salti è aumentata e continuerà ad aumentare a mano a mano che progredisci nell'uso della Forza.

Sesto Senso
Hai delle visioni di eventi, presenti o futuri prossimi, che ti riguardano direttamente. Tali visioni non sono perfettamente chiare ma rappresentano in ogni caso la verità, in quanto sono eventi vicini a te nel tempo. Potrebbe anche capitarti di riconoscere un luogo, un oggetto o qualche altro dettaglio significativo in una di queste visioni.

Percezione Jedi
Puoi capire con esattezza l'abilità nell'uso della Forza da parte di esseri sensibili: riesci a comprendere l'Orientamento e la maestria che essi hanno dei poteri della Forza.

Influenza Jedi
Le tue facoltà mentali possono provocare dei brevi attimi di totale smarrimento nelle menti deboli; durante questi momenti, le percezioni delle menti influenzate sono praticamente nulle: non vedono, non sentono, non si accorgono di nulla, i loro sensi sono del tutto obnubilati, seppure soltanto per qualche secondo.

Guarigione
Il massimo di punti della Forza che puoi usare per curarti in un paragrafo o durante un combattimento è di 4 per volta, non di più. Questo aumenta l'entità delle tue guarigioni, ma comunque non puoi recuperare più di 12 punti per avventura in tal modo.
Inoltre sei in grado di riconoscere ed utilizzare, intuitivamente, oggetti di natura guaritiva che incontrerai nel corso delle tue avventure (anche se magari in precedenza non ne avevi nessuna conoscenza) grazie alla Forza.

Fulminazione Sith
Il numero di punti della Forza che puoi usare alla volta (in ciascuno scontro di un combattimento) per arrecare danno è adesso di 4, non più di 3. Significa che si può infliggere all'avversario un danno massimo di 8 punti di Salute, utilizzando 4 punti di Forza, in uno scontro.

Strangolamento Sith
Aumenta il raggio d'azione e la forza dello strangolamento: può essere usato con efficacia contro avversari sensibili alla Forza che siano meno esperti e potenti di chi tenta di strangolarli, sebbene non avrà effetto se essi hanno potenza maggiore, o uguale, di chi li attacca usando questo potere.

CAVALIERE

Un Cavaliere ha una conoscenza matura delle vie della Forza. Le tue facoltà si sono pienamente sviluppate da quando sei stato messo alla prova, prima su Kemboo II e in seguito nel salvataggio di tua sorella Karen su Tard-Ei-Tari e Zaloriis, nonché in seguito agli allenamenti sempre più estenuanti che ti sei imposto per migliorarti.
Atto finale del tuo apprendistato da Padawan è la costruzione di una nuova Spada Laser, gesto dal profondo valore simbolico e che richiede inoltre una conoscenza approfondita della Forza.

Forgia la tua Spada Laser
Hai completato entrambe le avventure di Lite Coldlancer: questo significa che al termine della seconda avventura – *Caccia Spietata* – hai ottenuto la Spada Laser di Nemos Hatt. Sfruttando le tue nuove capacità, hai deciso di forgiare una nuova arma, riciclando le migliori componenti delle due spade laser a tua disposizione: combinando i loro cristalli focalizzatori, e forgiandola da solo, hai ottenuto un'arma più in sintonia con il tuo orientamento e la tua conoscenza della Forza.
La tua Spada Laser ti assicura adesso un bonus di +12 punti di Combattività, anziché +10 come la tua vecchia spada! Controlla anche la sezione *Punteggi* per vedere in che modo la tua Combattività ne viene influenzata.

Telecinesi
L'affinamento delle tue capacità ti rende possibile spostare oggetti sempre più pesanti, e di avere un raggio d'azione sempre più vasto.

Agilità Jedi
Aumenta la durata dei tuoi scatti di velocità, e cresce ancor di più la dimensione dei salti che puoi compiere. In generale, tutta la tua agilità in varie situazioni è migliorata ulteriormente.

Sesto Senso
Le tue facoltà perfezionate ti consentono di vedere non solo eventi nel presente o nell'immediato futuro, ma anche scene del passato – se ti trovi in un luogo ove la Forza è particolarmente potente e incline a fornirti tali visioni. È accresciuta la tua possibilità di vedere eventi in un arco temporale più vasto.

Percezione Jedi
La tua capacità di comprendere l'orientamento e l'abilità nell'uso della Forza di esseri sensibili si è ulteriormente affinata; inoltre i tuoi sensi si sono sviluppati sempre di più per consentirti di avere percezioni chiare anche in situazioni estreme.

Influenza Jedi
Sei adesso capace di indurre le menti deboli a credere di non averti visto né sentito; questo vuol dire che risulti praticamente invisibile e perfettamente silenzioso, a coloro di cui riesci a manipolare le menti. Ci sono però dei limiti all'utilizzo di tale potere: non puoi confondere le menti di un numero troppo grande di esseri, e non avrai successo se le loro menti non sono deboli.

Guarigione
Adesso sei in grado di rallentare efficacemente, ed anche annullare, l'azione di molte tossine e veleni che ti

sarebbero risultati letali se fossi stato un Padawan o un Iniziato. Fra questi, c'è anche la possibilità di controllare il respiro per resistere a fumi e gas letali. Le tue capacità non sono però ancora complete, ed esistono comunque sostanze tossiche che possono danneggiarti in maniera mortale.
Inoltre, adesso puoi usare fino a 5 punti di Forza in un paragrafo o in uno scontro di combattimento, che si traducono in 5 punti di Salute recuperati.

Fulminazione Sith
Sei capace di colpire un grande numero di nemici contemporaneamente: i tuoi fulmini della Forza raggiungono tutti i loro bersagli. E' un attacco potente e devastante, ma che consuma molti punti di Forza.
Inoltre, adesso puoi utilizzare in ogni singolo scontro di combattimento sino a 5 punti di Forza, che si traducono in un danno di 10 punti di Salute sul tuo nemico.

Strangolamento Sith
Sei capace di colpire repentinamente più nemici: il tuo attacco è adesso particolarmente rapido e letale, oltre che estremamente silenzioso. E' il modo ideale per uccidere furtivamente, senza lasciare traccia. Puoi sbarazzarti anche di un gruppo di nemici in questo modo. Inoltre, essendo un Cavaliere, l'efficacia del tuo potere contro altri esseri sensibili alla Forza è ulteriormente incrementata.

COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura, dovrai affrontare dei nemici in combattimento. Anche loro avranno un punteggio di Combattività e di Salute, come te, che ti viene specificato dal testo. Lo scopo del combattimento è di uccidere il nemico, portando a zero i suoi punti di Salute e cercando di perdere meno punti di Salute possibile.

La prima cosa da fare è di scrivere il *Rapporto di combattività* che esiste fra te e il nemico. Tale rapporto non è altro che la differenza tra la tua Combattività e la Combattività del nemico: può essere un numero positivo se tu hai più combattività, è di zero se avete lo stesso punteggio di combattività, e può essere anche un numero negativo se tu hai meno combattività del tuo nemico
Una volta determinato il Rapporto di combattività, inizia il combattimento. Il combattimento è diviso in diversi scontri. Ad ogni scontro, tu devi estrarre un numero dalla Tabella del Destino.
Estratto il numero dalla Tabella del Destino, devi ricorrere alla tabella *Risultati di combattimento*. Ad ogni scontro, devi fare l'incrocio fra il numero estratto dalla Tabella del Destino e il rapporto di combattività del combattimento. Nella casella sono indicati i punti di salute che perdi tu e quelli che perde il tuo nemico.
Riprendi dal numero 2. Continuando in questo modo, estrazione dopo estrazione e scontro dopo scontro, uno dei due personaggi arriverà a zero punti di Salute. Se sei tu ad arrivare a zero, sei morto e la tua avventura è finita; se è il tuo nemico, significa che hai vinto il combattimento.

Ecco un esempio pratico che ti illustra il procedimento.

Supponiamo che Lite Coldlancer deve affrontare un gruppo di Predoni Tusken. Lite Coldlancer ha una Combattività di 18 e una Salute di 28, mentre i Predoni Tusken hanno Combattività 16 e Salute 33.

Il *Rapporto di combattività* fra Lite Coldlancer e i Predoni Tusken è +2. Infatti, il punteggio di combattività di Lite Coldlancer è 18 e quello dei Predoni Tusken è 16, e 18 -16 = 2
Scritti i punteggi di Salute tuo e del tuo nemico, e fissato il rapporto di combattività, si comincia col primo scontro. Estrai un numero dalla Tabella del Destino ed esce il numero 5
Controlli la tabella *Risultati di combattimento* e vedi che, all'incrocio fra il rapporto di combattività +2 e il numero estratto 5, accade che il nemico perde 8 punti di Salute e tu ne perdi 2. Quindi i Predoni Tusken scendono a 33 – 8 = 25 punti di Salute e tu scendi a 28 – 2 = 26 punti di Salute.
Effettui un altro scontro: sorteggi un numero, effettui l'incrocio sulla tabella dei Risultati di combattimento, vedi quanti punti di Salute avete perso tu e il tuo nemico, li sottrai. Poi effettui il terzo scontro, poi il quarto, il quinto, e così via, fino a quando non vinci il combattimento oppure vieni ucciso.

A volte durante il combattimento può esserti offerta la possibilità di fuggire. Questo significa che, se dopo un qualsiasi scontro vuoi terminare il combattimento, sei libero di farlo e di andare al paragrafo indicato nel testo. Non devi però dimenticare che i punti di Salute che

hai perso fino a quel punto, sono ormai persi: le ferite che hai subito fino a quello scontro, infatti, sono effettive perché hai deciso solo in quel momento di andartene. A volte ti verrà detto che non puoi fuggire prima di aver concluso un certo numero di scontri.
Alcune volte, invece, può venirti detto di interrompere il combattimento dopo un certo numero di scontri: in tal caso, devi ultimare gli scontri indicati e poi andare al paragrafo indicato nel testo.

Nota bene: la Tabella del Destino e la tabella Risultati di Combattimento sono in un file allegato a questo. Prima di cominciare la tua avventura, stampale.

CHE LA FORZA SIA CON TE!

La tua avventura sta per cominciare, Lite Coldlancer. Ricorda che solo un saggio uso della Forza potrà consentirti di superare le difficoltà e portarla a compimento.

Le scelte che prenderai influenzeranno drasticamente la difficoltà del gioco: scelte sbagliate possono condurti a subire gravi danni, metterti in situazioni complicate e addirittura portarti direttamente alla morte! Quindi opera con attenzione e oculatezza le tue scelte.
Gli oggetti che trovi sul cammino possono essere anche inutili, nel senso che non servono a nulla e che tu, portandoli con te, occupi solo spazio che potresti destinare ad altri oggetti. Alcuni oggetti ancora possono rivelarsi addirittura dannosi! Fai quindi attenzione agli oggetti che decidi di portare con te.
Scegli con cura i Poteri Jedi. Essi possono salvarti la vita in più di un'occasione. Ricorda inoltre che sei hai dei punteggi bassi di Combattività e Salute, ci sono dei poteri che possono aiutarti come la Guarigione (per recuperare Salute) o la Fulminazione Sith (per portare a termine più facilmente i combattimenti). Ma attento a non consumare troppi punti di Forza: potrebbero venirti a mancare quando il testo lo richiede per usare altri Poteri Jedi.

Comportandoti con saggezza riuscirai a portare a termine qualsiasi avventura. Che la Forza sia con te, Lite Coldlancer!

1

E' un mattino tiepido e grigio quello in cui decidete di partire alla volta di Phonos. Sei sveglio già da tempo, stanotte non hai chiuso occhio pensando all'importante appuntamento che vi attende: un appuntamento che può cambiare il futuro della famiglia Coldlancer.

Tuo padre, Denda Coldlancer, esce da una delle capanne di legno che costituiscono la vostra umile dimora, e ti viene incontro, comunicandoti che i preparativi sono ultimati. Viaggerai assieme a lui e a tua sorella, Karen, sull'*Ice Spear*, il vostro mezzo di trasporto KT-800 Correlliano di famiglia, mentre Ala vi seguirà per prudenza con l'*Artiglio di Tard* – uno splendido trasporto tipico del sistema Tard-Ei-Tari, classe YZ 300 dalla caratteristica linea elegante, un'astronave bene armata che costituisce un'arma formidabile nelle mani esperte di tuo fratello.

"Vi seguirò con l'*Artiglio di Tard*" spiega Ala "giusto per essere sicuri che vada tutto a posto, non vorrei ci fosse qualche… spiacevole imprevisto. Come quelli che sono abituato a vedere quando viaggio con te, Lite!"

Ala ammicca, e tu ricambi il suo gesto di complicità: nella vostra mente è ancora fresco il ricordo dell'ultima avventura, nella quale avete rubato l'*Artiglio* a Ballah l'Hutt in persona, quando tu hai salvato Karen dalle sue grinfie, e posto fine per sempre alla sua minaccia.

Mentre sali a bordo dell'*Ice Spear*, rivolgi un ultimo accorato saluto a tua madre, Flynn, e alla tua sorella minore Yané.

Salutando tua sorella, hai un sussulto per un istante: è come se avessi sentito un eco nella Forza, a malapena percettibile dai tuoi sensi. E' come se la Forza stesse

cercando di parlarti, di avvisarti, di metterti in guardia; cerchi di concentrarti, ma non riesci a sentire più nulla ora. Col volto sorridente di Yané ancora impresso nella memoria, ti imbarchi sulla passerella dell'*Ice Spear* e ti sistemi al posto da co-pilota a fianco di tuo padre.
"Allaccia le cinture, Lite" dice Denda "si parte."

Vai al **58**

2

Stai camminando da parecchio tempo, quando capisci che il tunnel non fa altro che curvare e unirsi al sentiero che hai scelto di non prendere. Sembra che tu stia facendo un giro inutile, quando scopri che c'è una seconda via che puoi prendere, ad un tratto: è una seconda galleria che si immerge in un buio ancora più denso di quello in cui ti trovi ora.

Se hai la Percezione Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi usarli per dare un'occhiata nel tunnel, vai al **72**
Se vuoi entrarvi dentro, vai al **288**
Se vuoi ignorare il tunnel e continuare il cammino, ti riunisci al cammino che prima hai escluso: vai al **96**

3

Senza perdere tempo estrai l'Infuso di Kolto dal marsupio in cui lo tenevi e ne fai uso: una parte viene adoperata per uso esterno, cosparsa sulla ferita e sui tessuti che sono stati danneggiati; la maggior parte la ingerisci completamente e tutta d'un fiato. Confidi sulle eccezionali proprietà mediche del Kolto, e il tuo trattamento

ha effetto. Senti il veleno bloccarsi, e lentamente venire ricacciato fuori dal tuo stesso corpo.
Tirando un sospiro di sollievo, cancelli l'Infuso di Kolto dal tuo equipaggiamento e pensi a come procedere – cercando di evitare altri incontri con insetti velenosi. Il tunnel si immette in un'altra galleria, che continua in ambo le direzioni. Quale prendi?

Se vuoi andare verso destra, vai al **2**
Se vai a sinistra, vai al **96**

4

Il tuo zio e maestro, Shin Coldlancer, si trova davanti a te. Il suo sguardo iniettato di sangue e ribollente d'odio è quello dei più perversi accoliti del Lato Oscuro. La sua faccia non è come la ricordavi: è pallida, emaciata, spettrale, consumata dalla malvagità del potere che ha scelto di coltivare.
"Tu… no, non può essere vero…"
"Sì, Lite, è vero."
"Ma… come è accaduto? Cosa…"
"Vedo che sei troppo sconvolto da questa rivelazione. Accettala, è la realtà. Forse vuoi sapere cosa è accaduto da quando ci siamo separati, su Kemboo II."
Rimani in silenzio ad ascoltare il racconto.
"La nave che ci trasportava si trovava a passare in questo sistema, quando i Separatisti attaccarono. Il loro obiettivo era salvare uno degli insignificanti membri della Federazione dei Mercanti, e non potevano immaginare che ci fosse uno dei Maestri Jedi rinnegati a bordo. Riuscii a fuggire, e trovai rifugio su questo pianeta, scoprendo i resti dell'antica Fortezza di Wyrm. Questo

luogo, fino a poco più di un anno fa, non è come lo vedi ora. Adesso è una fucina di soldati, ma allora era desolato e completamente abbandonato.
Ho trovato l'ingresso del labirinto, attirato dall'enorme fonte di potere che percepivo; ne ho superato le prove, ho trovato l'Holocron, ho accettato il dono di Darth Xargon. Adesso io sono lui, e lui è me: siamo un tutt'uno. Il potere di Wyrm è risorto."
"No… zio, tu sei pazzo… non può essere vero. Tu credi di essere Darth Xargon! Io ho visto il suo spirito nella tomba! L'ho combattuto e l'ho sconfitto!"
"Credi davvero che quello fosse lo spirito dell'antico Sith? No, quella era soltanto una mera ombra, una prova, nulla di più. Lo spirito di Darth Xargon è dentro di me."
"Zio! Ragiona! Ti hanno fatto il lavaggio del cervello… sei stato ingannato…"
Cerchi di farlo ragionare, ma tuo zio Shin prosegue imperterrito.
"Ho contattato i Separatisti, ho ottenuto un nuovo colloquio con il Conte Dooku. La conoscenza che ho trovato in questo luogo mi ha fatto capire che la Repubblica è corrotta e decrepita, è un'istituzione obsoleta e va eliminata. La ricerca del potere – quello è il vero scopo!"
"Ma come… come puoi dire questo?"
"Ho creato un esercito, e ho unito le mie forze al Conte Dooku. E sono andato in ricerca di nuovi accoliti, per espandere il mio potere. Ciò che Dooku non ha capito è che non solo le macchine e i soldati vinceranno questa guerra: bisogna acquisire il dominio della Forza. Bisogna opporre schiere di Sith ai Jedi della Repubblica."

Stai per controbattere, quando una seconda figura emerge dall'oscurità e prende posto al fianco di tuo zio. Lo riconosci immediatamente. E' Nemos Hatt.

Vai al **196**

5

La battaglia non ha attirato l'attenzione di nessuno: i droidi sono distrutti, liquefatti ai tuoi piedi dai possenti colpi vibrati dalla tua Spada Laser. Non ti resta che sederti e attendere che il trasporto superi la sorveglianza del cancello, facendo il suo ingresso nella fortezza.

Il tuo piano si è rivelato efficace: tutto va liscio, e quando sei sicuro di trovarti all'interno della fortezza e senza nessuno che possa vederti e dare l'allarme, esci e vai a nasconderti in uno dei viottoli del quartiere.

Vai al **231**

6

Prendi sonno istantaneamente, e sprofondi nel riposo, per poi destarti bruscamente soltanto un'ora dopo. I tuoi sensi ti svegliano di soprassalto, e quando apri gli occhi ti ritrovi le fauci spalancate di un Nexu di faccia! Ti scansi, ma i suoi denti affondano nella tua spalla facendoti urlare di dolore: perdi 3 punti di Salute.
Ti alzi in piedi domandandoti perché Ala non ti ha svegliato, quando lo vedi in una situazione di grandissima difficoltà: è attorniato dai Nexu e armato solo del suo blaster non ha possibilità di cavarsela. Non riesce

nemmeno a voltarsi verso di te per chiederti aiuto. Senza esitare ti lanci all'attacco, intenzionato a togliere tuo fratello dai guai.

Branco di Nexu

Combattività 20 Salute 33

Se vinci, vai al **235**

7

Eviti il combattimento, mentre i pipistrelli ti piombano addosso da tutte le parti. Mentre scansi i loro attacchi, e senti le loro piccole zanne affondare nel tuo corpo un po' ovunque, alla ricerca del tuo sangue – che rappresenta per loro un alimento prelibato – cerchi disperatamente un modo per raggiungere l'uscita e lasciarti alle spalle queste creature infernali.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A questo numero aggiungi 3 se hai l'Agilità Jedi. Se disponi di questo potere della Forza, puoi aggiungere 1 per ciascun punto di Forza che sei disposto ad impiegare. Inoltre, se sei un Padawan aggiungi 1; se sei un Cavaliere aggiungi 2.

Se il numero va da 0 a 8, vai al **117**
Se va da 9 in su, vai al **264**

8

La galleria segue un percorso tortuoso. Ne segui i meandri e le continue svolte, sperando che ti conduca da qualche parte. Il tunnel si allarga, ad un certo punto, e vedi spuntare dal soffitto degli stranissimi rettili dalla pelle di un colore arancione fosforescente: spiccano nella semioscurità del luogo. Ti guardano coi loro enormi occhioni azzurri, attratti dalla tua presenza.

Se hai il Sesto Senso o la Percezione Jedi, vai al **245**
Altrimenti vai al **311**

9

Discendi tenendoti appoggiato con le mani ai bordi della buca, in modo da rallentare la tua caduta. Impieghi parecchio tempo, e non puoi evitare numerosi piccoli tagli non solo alle tue mani, ma anche al resto del corpo, causati da aguzze sporgenze di roccia. Perdi 1 punto di Salute. Sul fondo ci sono veramente tantissime cibarie: puoi raccogliere quanti Pasti vuoi – ovviamente puoi portarne al massimo 8 con te.
Stai ancora raccogliendo cibo, quando delle strane creature nere si affacciano sul bordo della buca e gettano sguardi malefici su di te: rabbrividisci osservandone le orribili sembianze. Su di un corpo molliccio e scuro, si erge un esoscheletro simile a quello degli insetti, dal quale spuntano otto lunghe zampe pelose. La testa consiste in un ammasso di peli dal quale emergono solo gli occhietti verdi e sottili. Le creature si tuffano nella buca, cercando di attaccarti – non sarà un combattimento facile se rimani intrappolato qui sotto. Devi uscire di qui, e alla svelta!

Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza e vuoi farne uso, vai al **354**
Altrimenti vai al **61**

10

Ti posizioni al margine della palude, lì dove la vegetazione termina bruscamente per fare spazio alla fortezza. Ci sono vari gruppi di questi soldati, ma nessuno si avvicina abbastanza alla palude; non puoi uscire allo scoperto, è troppo rischioso. Devi attendere che vengano loro da te, o attirarli in qualche maniera.

Se hai l'Influenza Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi usarla per attirare uno dei soldati vicino a te, vai al **257**
Se sei un Cavaliere, hai la Telecinesi e 4 punti di Forza, e vuoi usarla per attirare verso di te uno dei soldati, vai al **120**
Se non vuoi o non puoi usare questi poteri della Forza, vai al **290**

11

Il corridoio termina con un'angusta scala a chiocciola. Mentre stai salendo percepisci chiaramente che Darth Xargon è qui – vicinissimo. Dovrai confrontarti con lui, fra poco, e questo ti rende ansioso ed inquieto.
La scala a chiocciola ti ha condotto su di un ultimo corridoio. E' l'unico in tutta la torre in cui le pareti, il soffitto, il pavimento siano di un bianco splendente, quasi accecante, di una tonalità sovrannaturale e misteriosa. Osservi che la luce cambia d'intensità, diventa a volte

più luminosa, altre volte più fioca, seguendo alla perfezione il ritmo dei tuoi battiti cardiaci.
Attraversi l'intero corridoio e ti trovi davanti ad una porta: realizzata in uno stranissimo metallo bianco, è alta due metri ed ha forma rettangolare. I meccanismi che ne regolano l'apertura sono simili a quelli della porta che hai usato per entrare nella Torre Nera. Non c'è nessuna scanalatura che ti permette di entrare – in compenso c'è una serratura a combinazione numerica.

56		42
21	35	
28	63	14

Studia attentamente il rettangolo numerico. Mancano due numeri: devi trovarli.

Se capisci quali sono i numeri mancanti, sommali e vai al paragrafo corrispondente.
Se non riesci a comprendere quale possa essere la soluzione, allora vai al **324**

12

Poggi i piedi sul tassello, e scopri che non accade nulla. Stai continuando ancora sul percorso giusto.

2	2	1
3	1	3
1	2	2

Somma totalizzata: 7
Ti trovi sulla casella rossa. Devi totalizzare 10, e arrivare alla riga superiore del rettangolo numerico.

Ce l'hai quasi fatta. Arrivato a questo punto, devi scegliere se andare in basso o in alto.

Se vuoi proseguire sulla casella in basso, ossia la casella destra della riga inferiore ove c'è inciso il numero 2, vai al **123**
Se vuoi continuare sulla casella in alto, cioè la casella destra della riga superiore, dove c'è un 1, vai al **302**
Se non vuoi continuare su questa via, puoi sempre tornare indietro, al bivio, e scegliere l'altra via, ossia arrampicarti ed entrare nell'arco di pietra: vai all'**81**

13

Il blocco di marmo rilascia il suo contenuto con un sottile sibilo, simile ad uno sbuffo di vapore. Congratulazioni, Lite Coldlancer, hai inserito il numero corretto! Estrai la spada di ferro e la saggi menando un paio di fendenti nell'aria: sei stupefatto della sua fattura. E' antica e il ferro che compone la lama sembra arrugginito, ma scopri che è ancora affilata e ben equilibrata. Usan-

do questa spada, puoi aggiungere 4 punti alla tua Combattività: questo supplisce in parte all'assenza di Spada Laser. Segna l'oggetto come Spada di Ferro sul tuo equipaggiamento: esso occupa un posto nel tuo inventario.

Vai al **202**

14

Ti sei sbarazzato dei Nexu. Ti allontani da quest'angolo oscuro di palude, e ti fermi a riposare soltanto dopo parecchie ore di cammino senza sosta. Consuma 1 Pasto o perdi 3 punti di Salute. Valuti la distanza che hai percorso da quando sei atterrato su Wyrm con l'*Artiglio di Tard*, e pensi che oramai la fortezza dev'essere vicina. Ti fermi a dormire.

Il tuo sonno è agitato: inquietanti visioni ti appaiono nella Forza. Senti che ti stai avvicinando al cuore dell'oscuro potere che si nasconde nel sistema di Wyrm; voci strazianti di spettri di persone tormentate vengono ad angosciare i tuoi sogni. Le loro grida ti mettono i brividi, e sono così intense e nitide da sembrare reali anziché oniriche. Le ultime voci che senti sono quelle dei tuoi familiari: i tuoi genitori, i tuoi fratelli e sorelle, e tuo zio che ti supplicano di aiutarli! Ti svegli di soprassalto, madido di sudore: perdi 2 punti di Salute per lo shock.

Non riesci a prendere sonno, quindi ti alzi anche se non è ancora l'alba e prosegui verso la fortezza. Vai al **201**

15

Senti un sinistro ronzio avvicinarsi a te. E' un rumore minaccioso, e l'oscurità è così intensa che non riesci a vedere la minaccia. Sai che devi stare all'erta, ma come difendersi da un attacco di cui ignori sia la natura che la provenienza?

Se hai il Sesto Senso, vai al **251**
Altrimenti vai al **170**

16

Completi la sequenza inserendo l'ultimo numero e senti un rumore metallico - *click!* – aprirti una via di fuga: dal soffitto si apre una botola, nella quale ti inserisci fulmineamente, sfruttando l'ultima boccata di ossigeno che hai potuto prendere prima che la sala si riempisse completamente. Sali di sopra, e già l'acqua sta riempendo il nuovo locale in cui ti trovi, quando raccogli le energie e richiudi la pesante botola con uno sforzo estremo. Sei riuscito a salvarti dalla stanza del falso Holocron! Ti fermi a riprendere fiato e a studiare il nuovo luogo in cui sei capitato.

E' un piccolo loculo scavato nella roccia, e cosparso di crepacci e larghe fenditure. Guardando attraverso uno dei fori più larghi, noti che sei incassato in una parete rocciosa che si affaccia su di un enorme strapiombo. Sembra che tu non abbia via d'uscita da qui, quando il tuo occhi attento nota un corridoio, posto una decina di metri sotto di te, che si erge su questa voragine e ti consentirà di continuare il tuo cammino.

Non hai scelta: ti cali di sotto e vi atterri agilmente sopra.

Vai al **186**

17

Costruire una zattera è facile: il legname è presente in abbondanza. Riciclando liane e arbusti che crescono numerosi sui bordi del fiume, assicuri i tronchi l'uno vicino all'altro e ottieni un'imbarcazione affidabile. Del resto, la navigazione dovrebbe risultare tranquilla – nessuna creatura ostile può attaccarti nel mezzo del fiume!

Spingi in acqua la zattera e vi salti sopra. Percorri grandi distanze in poco tempo, avanzando in direzione della fortezza. Non hai tenuto conto dei fumi pestilenzali, queste esalazioni sono talmente tossiche e nocive che perdi 3 punti di Salute per i continui attacchi di tosse e conati di vomito che stai subendo.

A un certo punto qualcosa si muove, emergendo dalle acque: sono dei grossi pesci carnivori, dalla forma di lunghi ovali schiacciati, che si radunano attorno alla tua zattera. Quando meno te l'aspetti emergono tutti insieme dall'acqua e ti balzano addosso.

Se possiedi la Telecinesi e hai 3 punti di Forza, e vuoi usarli per tenere lontani questi pesci da te, vai al **160**
Altrimenti vai al **233**

18

Complimenti, Lite Coldlancer, hai indovinato il numero esatto! La porta si apre senza emettere rumore. Entri, e ti ritrovi davanti una lunga serie di nere scalinate. Sali per parecchi piani, fino a quando le scale terminano su di un corridoio.

Sei all'interno della torre. Noti che tutto qui dentro è di colore nero e baluginante; l'effetto è talmente straniante che quasi ti gira la testa. Le pareti, i corridoi, le porte, il soffitto… tutto è di un unico colore nero uniforme, piatto, lievemente scintillante, dal quale proviene una luce innaturale.

I tuoi sensi ti avvisano che sta arrivando qualcuno: ti nascondi dietro una colonna, ed ascolti la conversazione che sta avendo luogo fra due creature che camminano ad ampi passi nel corridoio.

Vai al **138**

19

Non riesci a bloccare tutti gli oggetti con successo: alcuni di essi sfrecciano verso di te, e sei troppo impegnato ad utilizzare il tuo potere per difenderti. Perdi 4 punti di Salute a causa delle ferite, prima che il cavaliere di pietra decida di interrompere questo tipo di attacco.

Vai al **94**

20

Il tuo gesto viene accolto bene: senza insistere, i soldati ti fanno passare. E' una fortuna che non sia scoppiato un combattimento. Non avresti avuto problemi a disfarti di loro, ma avrebbero potuto dare l'allarme pigiando quella leva rossa alla quale rivolgi un ultimo sguardo nervoso prima di voltare le spalle e continuare.

Vai al **243**

21

Non vuoi rischiare, e piuttosto che dare possibilità al Wyrmen di lanciare l'allarme, ti lasci cadere di sotto e ti nascondi in un'ombra del viottolo. Aspetti che il soldato ti passi accanto, quando emergi dalle tenebre e lo strangoli in un solo, mortale gesto.

Ti si forma un'idea nella mente: potresti indossare la sua corazza e utilizzarla per muoverti liberamente all'interno della fortezza. Sollevi il casco e rimani agghiacciato: ti aspettavi di trovarci un uomo, invece c'è una creatura informe, dalla pelle simile a lattice biancastro e flaccido. Il suo contorno è solo vagamente umano, sembra essere il prodotto di chissà quale terribile esperimento.

Se vuoi, puoi indossare l'armatura. In tal caso, annota il fatto che stai indossando una Corazza Wyrmen: questo carapace limita i tuoi movimenti, abbassando la tua Combattività di 2 punti. Potrai disfartene in qualunque momento, anche subito prima di un combattimento. In tal caso perdi l'armatura per sempre – non puoi portartela appresso senza indossarla. Una volta che te ne sei

disfatto, potrai recuperare i 2 punti di Combattività perduti.

In ogni caso, completa la tua arrampicata ed entra nei dormitori andando al **198**

22

I tuoi sensi ti avvisano che il liquido è non solo acido e corrosivo, ma anche estremamente infiammabile: un aumento di temperatura, o una deflagrazione, possono innescare un'esplosione terrificante.
Tenendo bene in mente questo dettaglio, pensi ad un modo per superare questa vasca di liquame.
Se hai una Fune, puoi usarla per attraversare la vasca, anche se così facendo la perdi irrimediabilmente: vai al **147**
Se hai la Telecinesi, 3 punti di Forza, e vuoi usarla per provare ad azionare le leve poste dall'altra parte, vai al **333**
Se vuoi lanciare un Detonatore Termico nella vasca, vai al **135**
Se non possiedi nessuno di questi oggetti o di questi poteri, o più semplicemente non vuoi farne uso, torna nella galleria suoi tuoi passi e cerca una nuova via d'uscita al **272**

23

Il vostro cammino si interrompe bruscamente di fronte ad un ostacolo imprevisto. Davanti a voi si apre un larghissimo strapiombo: sul fondo, ad oltre una decina di metri di distanza, osservate le acque viola e ribollenti di

un fiume. Le volute di fumo sprigionate da quel liquido hanno un odore ributtante. Dall'altra parte dello strapiombo, la palude continua, e pullula di Nexu. Quelle creature carnivore vi attendono in gran numero, e vi guardano, digrignando i denti e mostrando gli artigli.
Dovete trovare un modo per passare dall'altra parte. Un modo potrebbe essere quello di seguire il ciglio del baratro, e vedere dove vi conduce: ma potete vedere che continua ben oltre il vostro sguardo. Dovreste camminare per giorni, forse, allontanandovi dalla fortezza che volete raggiungere.

Se disponi di una Fune e vuoi usarla, vai al **343**
In caso contrario vai al **191**

24

Le creature sono attirate dall'odore dell'oggetto che porti con te! Senti che lo bramano, a tal punto da attaccarti in branco. Devi difenderti; il numero dei tuoi avversari non renderà semplice questa battaglia.

Qootoni Wyrmen

Combattività 14 Salute 22

Se vinci, vai al **62**

25

Stai ancora studiando la situazione, quando il cavaliere passa all'attacco. Alza ancora una volta il braccio; ma

questa volta non sono gli oggetti della sala a volare diretti contro di te – è l'intero soffitto a crollare!!!
Il cavaliere di pietra ha staccato un masso enorme dall'alto: è pesantissimo, e sta piombando dritto sopra di voi. Hai pochi attimi per ragionare sul da farsi.

Se hai la Telecinesi, e vuoi utilizzarla per bloccare il gigantesco blocco di pietra, vai al **205**
Se vuoi evitare l'enorme masso, invece di tentare di bloccarlo, vai al **184**

26

Durante il viaggio tu e Ala parlate del più e del meno, cercando di smorzare la tensione che state accumulando. Non vedete l'ora di cominciare ad indagare su quello che è successo a tuo zio Shin.
"Cosa credi che troveremo lì, Lite? Una base dei Separatisti? L'intera flotta separatista che ci attende? Anzi no, magari ci capiterà di scoprire il nascondiglio del Conte Dooku o del Generale Grievous in persona – e lì ce la vedremmo davvero brutta!"
"Non credo che ci attendano tali pericoli su Wyrm… ma sono sicuro di una cosa: non sarà affatto semplice ritrovare zio Shin."

Il viaggio è lungo e dovete per forza fare una sosta per rifornimento: Ala sceglie una stazione a mezza via. Uscite dall'iperspazio e raggiungete la stazione dei *Soli Gemelli*, nel sistema di Kolderaan; contate di perdere poco tempo qui.
"Mentre vado a fare rifornimento, Lite, potresti farti un giro, per sgranchirti un po'!" consiglia Ala, ed è quello

che hai intenzione di fare. Magari trovi qualcosa di utile.

Se vuoi dare un'occhiata nel modulo commerciale, vai al **281**
Se invece preferisci andare nel modulo ricreativo, vai al **155**
Se non vuoi muoverti, e aspetti che Ala faccia ritorno, vai al **259**

27

Provi a saltare sul tassello in basso a destra, ma una scossa elettrica si alza da terra e ti colpisce: perdi 3 punti di Salute. Imprechi per la malasorte, e ritorni suoi tuoi passi: devi scartare quest'alternativa. Studi nuovamente la situazione.

2	2	1
3	1	3
1	2	2

Se vuoi iniziare a camminare dal tassello in basso a sinistra, sul quale è inciso il numero 1, vai al **349**
Se vuoi cominciare dal tassello in basso al centro, sul quale è inciso il numero 2, vai al **134**
Se non vuoi continuare su questa via, puoi sempre tornare indietro, al bivio, e scegliere l'altra via, ossia arrampicarti ed entrare nell'arco di pietra: vai all'**81**

28

Il mostro ti è addosso: rimpiangi di non avere la tua Spada Laser, qui con te. Questo renderà la battaglia più ardua del previsto.

Dun'Xaath Bianco

Combattività 19 Salute 22

Se vinci, vai al **92**

29

Entri nel trasporto, e scopri che c'è ben poco spazio cavo nel suo ventre. Ti ritrovi in un angusto spazio, dove devi camminare leggermente chino a causa del basso soffitto. Vedi una decina di droidi intenti a manovrare il mezzo da guerra: non basta un singolo pilota, ce ne vogliono altri nove per manovrare tutti i cannoni laser. Capisci che questa creatura metallica può disporre di un volume di fuoco impressionante, anche superiore a quello degli altri mezzi da guerra pesanti che ti è capitato di vedere tra le fila della Repubblica o dei Separatisti.

I droidi si girano verso di te e reagiscono velocemente: aprono il fuoco, mentre il pilota cerca di dare l'allarme. Dovrai sconfiggerli velocemente.

Droidi della Federazione

Combattività 15 Salute 23

Se vinci entro 4 scontri, vai al **192**
Se dopo il quarto scontro il combattimento non è ancora concluso, vai al **331**

30

Assicuri la fune ad uno dei rami più alti, e lanci il rampino attraverso il baratro concentrandoti sulla Forza: puoi percepirla, e lasci che controlli le tue azioni, seguendo la traiettoria del rampino fino a quando, con precisione millimetrica, raggiunge il tronco di un albero e vi si avvolge attorno.
Vi aggrappate alla fune sospesa sul baratro e avanzate. Vai tu avanti, ed Ala ti segue a distanza; quando sei quasi giunto dall'altra parte, vedi i Nexu reagire ed arrampicarsi numerosi sull'albero ove hai ancorato il rampino. Stanno cercando di rosicchiare la fune e farvi precipitare!
Raddoppiando gli sforzi, arrivi all'estremità della fune prima di loro e sfoderando la Spada Laser difendi la postazione dagli attacchi dei Nexu: se riescono a raggiungere la fune, tuo fratello è spacciato e cadrà nel fiume ribollente, molti metri sotto i suoi piedi. Non sopravviverà ad un simile volo.

Gruppo di Nexu

Combattività 17 Salute 23

Ala non può aiutarti in questo combattimento, essendo impegnato ad avanzare il più velocemente possibile.

Se vinci vai al **310**

31

Mentre prosegui nel corridoio, noti una strana buca: ha una forma quasi circolare, con un diametro di due metri circa, ed è profonda svariati metri. Getti un'occhiata all'interno, per pura curiosità, e noti che sul fondo sono stipati una quantità di alimenti a te noti: alcuni sono addirittura cibi tipici del tuo pianeta natale – funghi tardoniani, datteri, numerose verdure dal caratteristico colore blu ed altro ancora – e ne riconosci altri ancora, diffusi un po' in tutta la galassia. La vista del cibo in fondo alla buca ti sta mettendo fame: sei certo che calandoti in quella buca, potresti raccogliere cibo per molti Pasti – più di quanti tu possa portarne con te.

Se hai una Fune e vuoi usarla per calarti nella buca, vai al **116**
Se vuoi calarti nella buca, ma non disponi di una Fune o non vuoi usarla, vai al **9**
Se invece vuoi proseguire ignorando la buca, vai al **146**

32

Completi la sequenza inserendo l'ultimo numero e senti un rumore metallico - *click!* – aprirti una via di fuga: dal soffitto si apre una botola, nella quale ti inserisci fulmineamente, sfruttando l'ultima boccata di ossigeno che hai potuto prendere prima che la sala si riempisse completamente. Sali di sopra, e già l'acqua sta riempendo il nuovo locale in cui ti trovi, quando raccogli le energie e richiudi la pesante botola con uno sforzo estremo. Sei riuscito a salvarti dalla stanza del falso Holocron! Ti fermi a riprendere fiato e a studiare il nuovo luogo in cui sei capitato.

E' un piccolo loculo scavato nella roccia, e cosparso di crepacci e larghe fenditure. Guardando attraverso uno dei fori più larghi, noti una luce verde innaturale: proviene da un corridoio scavato nella pietra, dal pavimento cosparso di lastre di pietra nera lavorate, e con torce ad illuminare la volta a semicerchio. Essendo l'unico modo per proseguire il tuo cammino, ti cali di sotto e atterri nel bel mezzo del corridoio.

Vai al **146**

33

Entrare nella fabbrica dall'alto è facile: le pareti offrono molti appigli, e arrampicarsi non è un'impresa ardua se si è dotati dell'agilità di un Jedi. Con ottimo tempismo, ti butti nell'apertura quando non ne fuoriesce gas velenoso, e atterri su una passerella metallica sospesa in alto. Puoi vedere sotto di te grandi catene di montaggio per produrre droidi in quantità. La fabbrica è sorvegliata da un buon numero di droidi guardiani, e da qualcuno dei soldati in armatura bianca. Non è una sorveglianza eccezionale, ma devi comunque stare attento mentre ti muovi.

Localizzi l'uscita che ti interessa: su un corridoio poco lontano, c'è l'imboccatura di un tunnel che si immerge nelle mura che separano questo quartiere dal quartiere adiacente; un'ottima possibilità per continuare la tua esplorazione della fortezza. Ci vuole un modo per raggiungerlo… ti serve un diversivo.

Se hai la Telecinesi e 3 punti di Forza, puoi creare un diversivo facilmente, andando al **329**

Altrimenti, devi affidarti alla tua agilità e sperare di non essere visto. Estrai un numero dalla Tabella del Destino, e a tale numero aggiungi 2 se sei dotato dell'Agilità Jedi.

Se il numero estratto va da 0 a 3, vai al **253**
Se va da 4 in su, vai al **244**

34

Scelta la via da seguire per raggiungere la fortezza, sguaini la Spada Laser e ti apri un varco fra i rovi. Purtroppo Ala non può aiutarti in questo lavoro, perché solo tu sei dotato di una Spada Laser; ti attendono lunghe giornate di lavoro!

State avanzando da qualche ora, e la fatica comincia a farsi sentire…

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se hai estratto un numero da 0 a 4, vai al **341**
Se il numero va da 5 a 9, vai al **131**

35

Avverti distintamente la presenza di due esseri sensibili alla Forza. Sono entrambi votati al Lato Oscuro della Forza. La prima presenza non è molto forte, e non ti preoccupa molto, mentre la seconda è incredibilmente

vigorosa e possente: c'è qualcosa di antico e di arcano, che ti sconvolge. Mai avevi avvertito un simile legame con la Forza in qualcuno prima d'ora, e sapere questo non ti piace affatto. Stai andando incontro a qualcosa di estremamente pericoloso – molto più di qualunque altra cosa, in questa fortezza.

Vai al **293**

36

Ti ritrovi davanti ad una enorme pozza d'acqua. Sembra che non ci siano vie d'uscita, hai di fronte solo questo lago immenso di pura acqua cristallina. Ti chiedi come mai qui si trovi improvvisamente una simile massa d'acqua, e giungi alla conclusione che deve per forza esserci qualche condotto che collega questo laghetto a qualche altra zona del labirinto. Magari con un'esplorazione subacquea riesci a trovare qualche via nascosta.

Se vuoi tornare indietro, e scegliere l'altro tunnel, quello che continuava in salita, vai al **295**
Se vuoi tuffarti ed esplorare le buie acque del lago, vai al **53**

37

Chiudi gli occhi e lasci che la tua mente vada a scene del passato, di tempi antichi, in cui la Repubblica non era ancora conosciuta su questo pianeta, e in cui i Sith di epoche remote dominavano su Wyrm. Vedi molti guerrieri, versati nell'uso del Lato Oscuro della Forza,

addestrarsi al combattimento: alcuni usavano spade metalliche, altri ricorrevano a Spade Laser dalla rossa lama. Questo luogo forgiava i più abili fra i guerrieri del Lato Oscuro di Wyrm.
La scena che si svolge di fronte ai tuoi occhi vede molti di questi allievi morire, per mano di un cavaliere, che stacca un pesantissimo macigno dal soffitto e li schiaccia tutti. Alcuni degli allievi tentano di tenere sospeso il macigno con la Forza, unendo gli sforzi, ma il masso di pietra è troppo pesante, e muoiono anch'essi.

La visione svanisce. Vai al **238**

38

Dopo un'estenuante battaglia, tutti i Vorkar giacciono morti, i loro cadaveri che galleggiano nell'acqua putrescente, colorata del loro icore giallastro. Capisci che devi evitare assolutamente attacchi di altri branchi di questi pesci, e dirigi la tua imbarcazione verso la riva. Non vuoi camminare lungo il fiume: preferisci aprirti un varco nella vegetazione e avanzare fendendo gli arbusti, i rovi e i bassi rami degli alberi con la Spada Laser. Il tuo cammino è ora molto più lento, ma perlomeno non devi confrontarti con un centinaio di creature che cercano di azzannarti!

Vai al **300**

39

"Le mie percezioni al riguardo non sono molto chiare, Lite: arduo da vedere, è il Lato Oscuro… e difficile da percepire persino ai più saggi dell'Ordine dei Jedi. Come devo interpretare le mie sensazioni al riguardo?"

"Ho sempre seguito gli insegnamenti del mio zio e maestro, e ho camminato su una via retta! L'unica cosa che mi interessa è la salvezza della mia famiglia, Jundai, e sono pronto a difenderla combattendo contro ogni tipo di nemico – come mio zio ha fatto prima di me!" rispondi con orgoglio.

Il Kel'Dor è visibilmente colpito dalle tue parole fiere e sprezzanti.

"Orgoglio… arroganza… fierezza sento, nelle tue parole. Passioni. Sensazioni forti, non disciplinate, non controllate. Non sono questi gli insegnamenti del Consiglio dei Jedi."

"Forse gli insegnamenti del Consiglio dei Jedi non sono quelli giusti" ribatti.

"E sta a te giudicarlo? Chi sei tu, per opporre il tuo giudizio a quello dei più saggi? Comunque, potremo proseguire il nostro dialogo soltanto a una condizione: che tu mi dimostri la tua buona volontà ad una pacifica prosecuzione del negoziato. Consegnami la tua Spada Laser, solo per la durata di questa conversazione, e potremo parlare."

Detto questo, Qal Jundai ti porge la mano aperta: è un segno di amicizia e apertura, ma è anche un gesto che ti chiede di posare la tua Spada Laser.

Se vuoi consegnargliela, vai al **247**

Se per tutta risposta, vuoi rispondere sguainando la tua arma in segno di sfida, vai al **105**

40

Ti lanci all'attacco: il Droideka si rivela un avversario temibile, a causa del suo potente scudo deflettore.

Droideka (droide distruttore)

Combattività 18 Salute 22

Nei primi 3 scontri di combattimento non puoi infliggere danni al tuo nemico: sei solo tu a subirne. A partire dal quarto scontro, lo scudo deflettore del droideka si disattiva, a causa dei suoi stessi colpi che tu hai deviato contro di lui: puoi svolgere il combattimento normalmente.

Se vinci, vai al **314**

41

Di corsa attraversi la porta, e scopri una profonda galleria che scende sempre più in basso. Ti volti per controllare se i mostri ti stanno seguendo, ma fortunatamente non ti sono dietro. Rallenti l'andatura solo dopo aver messo fra te e loro qualche centinaio di metri.
La galleria in cui stai camminando si fa sempre più buia. Quando anche l'ultimo raggio di luce svanisce, senti la temperatura aumentare a poco a poco e uno sgradevole senso di pericolo riecheggiare nella tua mente come un campanello d'allarme…

Se hai la Percezione Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi usarla, vai al **338**

continua

Se hai il Sesto Senso, vai al **165**
Altrimenti vai al **70**

42

Sei rapido e letale: con un ultimo fendente della tua Spada Laser, schiacci il cranio della creatura, dal quale sgorga icore verdastro puzzolente a fiotti. Ti precipiti verso tuo fratello: arrivi giusto in tempo, la marea di ragni stava per gettarsi sulle sue carni quando le loro fauci spalancate vengono spazzate via da larghe sciabolate della tua lama di luce – che hanno il duplice scopo di uccidere l'infame prole del ragno Kradat, e di recidere i fili che tengono immobilizzato Ala.

Prole di Ragni Kradat

Combattività 18 Salute 25

Se vinci, vai al **224**

43

La strada è lunga e tortuosa, e più volte il cunicolo si restringe a tal punto che devi strisciare sul ventre per continuare. Ti chiedi se ti è convenuto prendere questa via, e se non sia il caso di tornare indietro, quando noti crescere intorno a te una strana pianta. Non ti aspettavi di trovarla su Wyrm: è Atalas, e la riconosci dalle larghe foglie verdi; ha eccezionali doti curative. Ce n'è abbastanza per una dose: se vuoi prenderla, segnala come Atalas. Puoi usarla in qualunque momento (ma

non durante un combattimento) per recuperare 5 punti di Salute.

Arrivi finalmente al termine di questo cunicolo, che si interrompe sbucando in un tunnel più ampio. Ti guardi attorno: puoi continuare in ambo le direzioni, andando avanti a te oppure proseguendo alle tue spalle.

Se vai avanti, vai al **294**
Se ti volti e prendi l'altra direzione, prosegui al **272**

44

Espandi le tue percezioni, fino a ricoprire l'intera area circostante. Soffermi la tua attenzione su ogni vibrazione vitale, su ogni presenza nella Forza, su ogni sussulto, e scopri qualcosa di interessante: qui, in questo luogo, da qualche parte, c'è un essere sensibile alla Forza. Senti che la Forza scorre vigorosa in lui; è un'aura ostile, circondato da qualche cosa che ti inquieta nel profondo dell'animo. Hai l'impressione che potrebbe rivelarsi un pericoloso avversario.
L'uso di questo potere ti è costato 3 punti di Forza.

Se hai il grado di Padawan o di Cavaliere, vai al **35**
Altrimenti vai al **293**

45

Seguitando a camminare nel tunnel, trovi vari scheletri in decomposizione: non sono antichi, anzi, piuttosto recenti. A quanto pare, qualcun altro è stato inviato in questo tetro labirinto prima di te, e non è sopravvissuto.

Ad un certo punto trovi addirittura il cadavere di un Cavaliere Jedi. Lo riconosci dalle vesti e dalla Spada Laser che giace a terra: immediatamente controlli se l'arma è funzionante, ma le tue speranze muoiono ben presto. La Spada Laser non si attiva, è irrimediabilmente danneggiata. Perquisisci il corpo del Jedi morto, ma non trovi nessun oggetto interessante. Sul suo corpo non c'è traccia di ferite. Ti chiedi come sia avvenuto il suo decesso, e guardando il suo volto scheletrico e il suo fisico magrissimo giungi ad una conclusione. E' morto per fame, vagando in queste caverne senza mai trovare l'uscita.

Se sei del Lato Chiaro, vai al **241**
Se segui il Lato Oscuro, vai al **174**

46

Con un ultimo colpo stronchi la vita del temibile coccodrillo che hai dovuto affrontare; allungando le ultime bracciate di cui sei capace, guadagni l'uscita e inghiotti avidamente boccate d'ossigeno: ce l'hai fatta! Mentre esci dall'acqua, osservi il luogo in cui ti trovi.
Non è un tunnel scavato nella roccia; è una piccola pozza d'acqua che si apre sul pavimento di un lungo corridoio, il cui pavimento è lastricato di nera pietra lavorata, illuminato da verdi luci splendenti disposte sui lati e sulla volta a forma di semicerchio.
Puoi continuare in una qualsiasi delle due direzioni.

Se vai avanti, vai al **31**
Se ti volti e prendi l'altra direzione, vai al **146**

47

"Puoi avere l'Holocron, ma non avrai me!"
Rivolgi queste ultime parole a tuo zio, prima di voltarti e buttarti di sotto. Il tuo volo è spettacolare, e vedi sfrecciare di fronte ai tuoi occhi tutta la tua vita in pochi attimi, prima di sfracellarti al suolo. Muori all'istante e senza soffrire.

E' così che termina la tua vita.

48

Il cammino si fa ben presto tortuoso: il tunnel di roccia segue un itinerario pieno di curve e svolte improvvise. Ad un certo punto il corridoio si allarga e ti trovi di fronte a due porte illuminate da una fiaccola che arde di uno strano fuoco verde. Una delle porte è chiusa, serrata da una lastra di pietra che ti sembra impossibile da smuovere. L'altra porta è invece aperta e continua in una galleria. Al centro, c'è una leva che attende di essere sollevata.
Le due porte sono l'unico modo per continuare il tuo percorso.

Se vuoi azionare la leva, vai al **187**
Se invece prendi la porta aperta, vai al **348**

49

Il corridoio di pietra giunge finalmente a destinazione, immettendosi in una enorme sala a pianta rettangolare. E' un luogo opera di esseri civilizzati, il secondo ad impressionarti in questo labirinto, dopo l'ingresso dalle

colonne imponenti. Ti ricorda la Sala del Trono di Darth Xargon in cima alla Torre Nera: mancano i tappeti rossi, ma ci sono alcuni bracieri di pietra che illuminano il pavimento cosparso di lastre nere e squadrate.
La Forza scorre potente in questo luogo, e il cuore accelera i suoi battiti quando vedi che in fondo alla sala c'è l'oggetto della tua ricerca – l'Holocron di Wyrm!!!
Posto su di un altare a tronco di piramide, l'Holocron si presenta come una piramide di colore rosso, dalla superficie istoriata e finemente cesellata di geroglifici, immagini, e simboli di cui ignori il significato. E' grande quanto la tua mano, ed emette una luce baluginante e spettrale. Ti avvicini lentamente, e senti provenire una potente aura malvagia da quell'oggetto: i tuoi sensi ti informano che questo luogo custodisce segreti del Lato Oscuro ormai obliati da tempo immemore – per secoli e secoli questa sapienza è rimasta dormiente. Ora tu puoi risvegliarla.

Dietro l'altare contenente l'Holocron c'è una porta, identica a quella dalla quale sei entrato. E' l'unica uscita da questa sala.

Se hai la Percezione Jedi e sei un Cavaliere, vai al **204**
Se vuoi prendere l'Holocron, vai al **141**
Se vuoi prima indagare la porta che costituisce l'unica uscita dalla sala, vai al **299**

50

Segui il corridoio, e questo ti conduce in una strana caverna. Vedi tantissime nicchie e loculi, oltre a strani sarcofaghi intagliati nella pietra stessa. Senti un puzzo di morte e decadenza, di putrefazione e cadaveri decomposti da secoli – se non millenni – e capisci in che luogo hai messo piede: un cimitero.

Varchi una soglia di pietra nera, e appena la superi un grosso blocco di roccia scolpita sbarra la strada dietro di te. Sei intrappolato qui dentro. Non ti resta che avanzare e sperare di trovare un'uscita. I tuoi sensi sono allarmati: puoi sentire molte voci urlare nella Forza, in un coro disordinato e assordante, un frastuono che obnubila le tue percezioni. E poi, dalla strana nebbia grigiastra che circonda questo luogo, degli spettri emergono – dei fantasmi della Forza – strane visioni che non riesci a decifrare.

Gli spettri cercano di attirare la tua attenzione, vogliono che tu parli con loro.

Se vuoi fermarti a parlare con gli spettri, vai al **212**
Se continui ignorandoli, vai al **254**

51

Di fronte alle scelte che hai dovuto compiere, e al vigore con cui il Lato Oscuro scorre tumultuoso qui, in queste caverne, hai esitato. Ti sei ritrovato a scegliere la via dell'odio, del combattimento, della distruzione, invece di perseguire gli ideali che tuo zio Shin aveva inculcato dentro di te. La tua forza morale ha cominciato a vacillare, e per la prima volta il dubbio ha sfiorato il tuo animo.

Imputi la colpa di questo momento di debolezza alla opprimente presenza del Lato Oscuro della Forza in questo luogo; fatto sta che hai tradito i principi in cui credi.

Mentre mediti sul significato di queste apparizioni, un gruppo di spettri della Forza ricompare: percepisci la loro ostilità nei tuoi confronti. Ti attaccano, e scopri che sono tangibili, e che hanno una consistenza – non sono più trasparenti e invulnerabili. Questo però implica che anche tu puoi colpire loro.

Spettri della Forza

Combattività 16 Salute 25

Se vinci, vai al **236**

52

Ala accende quattro di queste torce, e noti con piacere che gli insetti si dileguano. Questo rende veloce la vostra avanzata, e vi fermate soltanto a notte fonda, quando avete ricoperto già un buon pezzo della distanza che vi separa dalla fortezza. Quello che non ti piace è che da quando sono scomparsi gli insetti succhiasangue, un branco di grossi animali carnivori, vagamente simili a felini predatori, vi sta seguendo, accerchiandovi ma lasciandovi procedere senza attaccare. Sono dei Nexu, grosse creature agili ed estremamente pericolose: la loro bocca è un'apertura orizzontale che si apre come una ferita nel bel mezzo del loro volto, cosparsa di denti a-

cuminati ed affilati come rasoi. I loro artigli sono lunghi ed altrettanto taglienti.
Dovete fermarvi, ma i Nexu non accennano ad allontanarsi; si fermano e vi scrutano, tenendosi a debita distanza. Nel frattempo, consuma 1 Pasto o perdi 3 punti di Salute.
"Organizziamo dei turni di guardia" suggerisce Ala "queste bestie potrebbero attaccarci da un momento all'altro, ma noi abbiamo bisogno di riposare."

Se ti proponi volontario per il primo turno di guardia, vai al **180**
Se invece vuoi dormire, e lasciare il primo turno ad Ala, vai al **6**

53

Ti tuffi nelle acque gelide: l'impatto con l'acqua è traumatico, ma ha anche l'effetto di tonificare immediatamente tutti i tuoi muscoli. Ti attendevi un'esplorazione difficile, data la scarsità di luce nell'ambiente, e invece scopri che sul fondale roccioso crescono delle stranissime alghe dai colori fosforescenti, che assorbono e amplificano la poca luce presente: sono delle torce naturali che ti consentono di orientarti agevolmente.
Parecchie volte torni in superficie a riprendere fiato e ti reimmergi, fino a quando non hai completato l'esplorazione. Hai trovato due grotte. Una è molto ampia, e cosparsa di alghe luminescenti. La seconda è uno stretto cunicolo più buio, che segue un percorso parallelo a quello del primo.

Se vuoi immergerti nella prima grotta, vai al **154**
Se scegli la seconda, vai al **282**
Se non vuoi continuare sott'acqua, e preferisci tornare indietro per prendere l'altro tunnel, quello che continuava in salita, vai al **295**

54

Non riesci a bloccare il flusso del veleno all'interno del tuo sistema circolatorio, e questo ha un effetto letale. Prima ti ritrovi completamente paralizzato; in seguito, senti tutti i tuoi sensi svanire lentamente, fino a quando anche il tuo cervello si spegne. E' una morte indolore, rapida, è quasi come se tu ti fossi dolcemente addormentato per non risvegliarti mai più.

La tua vita e la tua missione hanno fine così, nel Labirinto del Wyrm.

55

Riveli tutta la tua imprudenza: li attacchi con una furia poderosa e inarrestabile, travolgendo i primi Wyrmen con l'impeto di attacchi turbinanti sferrati con la tua Spada Laser. Ma non puoi impedire che uno dei soldati azioni la leva e scateni l'allarme in tutta la fortezza.
La prima cosa che accade è che dei gas velenosi riempiono il tunnel, soffocandoti e facendoti perdere i sensi. Subito dopo, pattuglie composte da decine di droidi distruttori scoprono il tuo corpo e aprono il fuoco su di te, indifeso, ponendo fine alla tua vita.

E' così che termina la tua missione.

56

Congratulazioni, Lite Coldlancer! Hai indovinato i due numeri giusti, e sommandoli sei giunto a questo paragrafo.

La porta si apre silenziosamente, rivelandoti le tenebre di un'ampia sala dall'aspetto lugubre e minaccioso. Cammini su di un tappeto rosso, ed entri in un'aula vastissima e dal soffitto alto oltre dieci metri. Bracieri posti su sostegni di pietra ardono, emanando un profumo spettrale ed inebriante nell'aria. Poste a larga distanza l'una dall'altra, quattro colonne massicce dalla pianta tozza e squadrata sorreggono la volta, e si stagliano possenti alla fioca luce proveniente da lampade ad olio e torce di legno disposte sulle pareti di questa sala rettangolare. Nessun altro elemento decora le lastre di ruvida pietra nera disposte sul pavimento, o le mura granitiche ed imponenti.

Sul fondo, il pavimento si innalza. Quattro gradini di marmo dalle nere venature si ergono ad elevare ad un metro da terra l'enorme trono di roccia scura e informe: scavato in una sfera di pietra, da esso emana un'oscurità talmente intensa da respingere la luce presente nella sala, e restare avvolto in un manto d'ombra fitta e impenetrabile.

Mentre ancora stai ammirando lo spettacolo cupo, e affascinante al tempo stesso, costituito da questo luogo, senti l'aria riempirsi di un rumore di passi affrettati: e decine di droidi e di soldati fanno irruzione nella sala, circondandoti e puntando le loro armi contro di te.

La tua mano sta per scivolare verso l'elsa della Spada Laser, quando una voce innaturale e potente scuote le mura della sala, rimbombando da parte a parte e trapassandoti il cervello:

“Quella non ti servirà, Jedi.”

Vai al **219**

57

Con uno scatto repentino e rapidissimo, arrivi in un istante a fianco della macchina, e spiccando un balzo ti aggrappi alla sua superficie. Ci sono degli appigli, disposti sulla superficie del mezzo da guerra; noti che ci sono anche vari sportelli che si possono aprire dall’esterno, per entrare all’interno del mezzo.
Il macchinario sta per entrare nella fortezza; ci sono delle guardie fuori dal cancello e sopra le mura tutt’intorno, e se non nascondi la tua presenza verrai scoperto sicuramente.
Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Se vuoi appenderti alla parte inferiore del corpo della macchina, vicino alle zampe, sperando di non essere visto dal basso, vai al **232**
Se vuoi aprire uno degli sportelli ed entrare nella macchina, vai al **29**

58

La vostra nave effettua il salto nell’iperspazio, diretta verso Phonos. Assieme all’*Ice Spear* anche l’*Artiglio di Tard*, con Ala a bordo, segue la stessa rotta iperspaziale. Per ingannare il tempo, parli con Karen e con tuo padre dell’importante incontro che vi attende.
“Sbarcheremo direttamente ad Essanthia, la capitale di Phonos.” spiega Denda “Essanthia è l’unica isola-

continente del pianeta oceanico Phonos; se non mi sbaglio, non ti è mai capitato di venire con me ad Essanthia."
"No" rispondi "Sono stato sempre dalle parti del mercato… non ho mai visto Essanthia. Com'è?"
"Oh, è una bellissima città" interviene Karen "si apre come una gemma risplendente sull'oceano azzurro. Adoro lo spettacolo dei suoi edifici multicolore alla luce del giorno! E' impressionante!"
"Bene… e cosa faremo, una volta sbarcati ad Essanthia?" chiedi.
"Ho contattato un rappresentante della Repubblica: è un alieno Kel'Dor... un Cavaliere Jedi di nome Qal Jundai. E' lui il comandante delle truppe della Repubblica su Phonos, è stato designato dal Consiglio dei Jedi per questo importante incarico. Ed è con lui che dovremo negoziare per un nostro pacifico ed amichevole rientro nelle fila della Repubblica."
"Come siete rimasti d'accordo?"
"Ci ha invitato a venire su Essanthia… dice che lì le truppe della Repubblica non si comporteranno in maniera ostile con noi. Possiamo recarci liberamente a colloquio informale con lui, così potremo parlare di persona sulle condizioni per la nostra… *assoluzione*"
"Assoluzione?" domanda stupita Karen "Ma noi non abbiamo fatto niente di male! Noi non siamo mai stati coinvolti nella congiura separatista, noi…"
"Lo so, Karen" incalza tuo padre "e non è a me che devi spiegarlo, ma a questo Qal Jundai. Conserva le tue argomentazioni per il Jedi con cui dovremo avere a che fare."
E così la persona con cui dovrete trattare è un Jedi… non sai perché ma la cosa ti turba. Non hai mai ricevuto

gli insegnamenti dell'Ordine Jedi, solo quelli di tuo zio, e da quanto Shin non c'è più hai dovuto imparare da solo tutto quello che sai sulla Forza. Hai l'impressione che il tuo incontro con Qal Jundai non sarà del tutto amichevole.

Vai al **140**

59

Dovrai usare tutte le tue forze per bloccare con successo gli oggetti: se ti riveli più potente del tuo avversario, potrai rivolgergli contro il suo stesso attacco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Devi usare 3 punti di Forza per impiegare la Telecinesi; se vuoi usare dei punti aggiuntivi, oltre a questi 3, puoi incrementare di 1 il numero estratto per ciascun punto di Forza extra utilizzato. Inoltre, se sei Padawan aggiungi 1; se sei Cavaliere, aggiungi 2.

Se il numero va da 0 a 7, vai al **19**
Se il numero va da 8 in su, vai al **185**

60

Le creature hanno progettato di attaccarti in questo punto preciso del corridoio, ma tu mandi a monte i loro piani, cominciando a correre e tuffandoti il più lontano possibile. Il Dun'Xaath bianco già aveva emesso il suo alito letale, quando si accorge della tua fuga ed urla per la rabbia. Il suo compagno, dall'altra parte, già aveva

lanciato una palla di fuoco, colpendo il fumo e originando l'esplosione che avrebbe dovuto colpirti.

Hai scansato il loro attacco a sorpresa, ma i Guardiani del Labirinto non si danno per vinti. Ringhiano contro di te, vedendoti ancora vivo, e si scagliano all'attacco a corpo a corpo: hai l'occasione per ucciderli contemporaneamente, anche se sarà parecchio difficile affrontarli insieme.

Coppia di Dun'Xaath

Combattività 20 Salute 30

Continua fino a quando la Salute dei tuoi nemici non scende al di sotto dei 10 punti; dopodiché continua al **213**

61

Cerchi di risalire velocemente, facendo uso della tua naturale agilità. Ti arrampichi a mani nude, ma mentre risali devi subire gli attacchi delle creature: sei impegnato nella scalata, e al tempo stesso ti difendi alla meno peggio dai loro morsi e dalle loro punture – portate con piccoli pungiglioni nascosti nel folto pelame del loro corpo di insetto.

Semi-Insetti Gro'bnar

Combattività 8 Salute 18

Per la durata di questo combattimento la tua Combattività soffre di un handicap di 4 punti, dovuto alla precarietà della posizione in cui sei sospeso.

Se vinci, vai al **150**

62

Hai fatto piazza pulita dei Qootoni. Purtroppo durante la battaglia alcuni di loro hanno raggiunto la sacca ove tenevi stipata l'Erba di Wyrm, mangiandone tutte le foglie con ingordigia. Cancella quest'oggetto dal tuo equipaggiamento.
Ti fai strada sempre di più nel cuore del labirinto, chiedendoti quando scoprirai la fine di queste interminabili grotte. Noti addensamenti di cristalli luminescenti di colore bianco, che riflettono la pochissima luce che giunge nelle caverne, illuminando la zona e rendendo la tua traversata più agevole.
Ti trovi ben presto ad un nuovo bivio: da una parte, una galleria sale verso l'alto. Puoi notare riflessi di luce provenire da lontano. Dall'altra parte, un tunnel scende in profondità nella terra, e puoi sentire provenire folate di aria umida ma fresca da lì.

Se scegli la galleria in salita, vai al **295**
Se prendi la galleria in discesa, vai al **36**

63

Disponi dell'agilità che ti consente di compiere l'impresa. Sfruttando la tua padronanza della Forza, prendi la rincorsa e spicchi un enorme balzo, atterrando

con precisione sulla prima delle colonne. In questo modo, salti di colonna in colonna, e anche se la distanza che devi coprire è smisurata, a poco alla volta riesci ad arrivare dall'altra parte. Quando ti volti indietro, scopri di aver percorso un paio di centinaia di metri in questo modo.
Hai consumato 4 punti di Forza, ma sei giunto dall'altra parte.

La passerella di roccia si allarga, e si infila in un corridoio roccioso simile a quello dal quale sei entrato. Mentre cammini, vedi che una galleria buia si apre improvvisamente di fronte a te. Puoi entrarvi, oppure puoi proseguire lungo il percorso principale.

Se entri nella grotta buia, vai al **272**
Se prosegui lungo il percorso principale, vai al **67**

64

Cammini di soppiatto, con circospezione, fino a quando sei vicino abbastanza ad uno dei macchinari più grossi: con un uso elementare della Forza, ne azioni a casaccio i comandi: l'effetto è quello di accelerare la velocità del nastro, mandando fuori sincronia una parte della catena di assemblaggio di droidi e provocando non pochi danni.
Questo genera il caos nella fabbrica di parti per droidi. Mentre il resto della sorveglianza è intenta a capire la ragione di tali guasti, una squadriglia di soldati Wyrmen accorre nei pressi del macchinario che hai appena sabotato e nota la tua presenza: li attacchi per evitare che lancino l'allarme.

Squadra di Wyrmen

Combattività 15 Salute 19

Se vinci, puoi raggiungere il tunnel senza essere visto: vai al **132**

65

I grossi container passano molto vicini al margine della palude, ove la vegetazione termina di colpo ed inizia il territorio della fortezza. Ti avvicini, e cogliendo l'occasione giusta salti e ti aggrappi ad uno dei trasporti; devi decidere in fretta come nasconderti, adesso che sei appeso al suo esterno.

Se vuoi entrare all'interno del trasporto, aprendo il portone posteriore e infilandoti dentro repentinamente, vai al **118**
Se vuoi appenderti alla parte inferiore del trasporto, e rimanere lì sotto – a pochi centimetri di distanza dal suolo, vai al **168**

66

Ti immergi nella luce, e senti il tuo corpo perdere peso e venire sollevato in alto. Attraversi velocemente molti e molti piani della torre, risparmiandoti una sfiancante salita. Quando la luce si ferma, hai raggiunto uno degli ultimi piani della fortezza. Purtroppo, un ostacolo ti si para davanti: una serie di torrette laser si trovano lungo il tuo cammino. Sono tante e sono pericolose: sai che non appena metterai piede nel loro raggio d'azione, sa-

rai investito da una pioggia di laser. Eppure devi trovare un modo per superarle, giacché si trovano sull'unica via che ti consente di continuare.

Se hai la Fulminazione Sith, sei un Cavaliere, ed hai 6 punti di Forza da utilizzare, puoi fare uso di questo potere andando al **181**
Se sei almeno Padawan, hai la Telecinesi, 5 punti di Forza e vuoi usarla per attaccare le torrette, vai all'**86**
Altrimenti non ti resta altro che procedere, e sperare di rintuzzare il volume di fuoco delle torrette laser. Vai al **325**

67

Il cunicolo continua nell'oscurità. Ti chiedi quand'è che termineranno questi bui corridoi, quando intravedi nell'ombra fiotti di creature nere. Il loro corpo è senza peli e trasparente, infatti il colore nero che scorgi è quello dei pigmenti che scorrono nelle loro interiora. E' uno spettacolo raccapricciante vedere queste creaturine contorcersi e avvicinarsi a te: ti studiano, e tu studi loro.

Se possiedi un'Erba del Wyrm vai al **24**
Se non hai quest'oggetto, puoi proseguire al **137**

68

Percepisci il reale pericolo: dietro di voi, un altro paio di uomini vi stanno per attaccare lanciandovi addosso due rettili velenosi! Ti volti, giusto in tempo per vedere le grosse lucertole scarlatte piombare su te e tuo fratel-

lo: con un gesto fluido della mano, sfoderi la Spada Laser e fai a pezzi gli animali in un unico colpo.
I cacciatori di taglie mostrano una smorfia di disappunto e aprono il fuoco su di voi. Ala è preparato, si getta a terra e risponde sparando raffiche di laser col suo blaster. Ti getti nel combattimento.

Cacciatori di taglie Kolderaaniani

Combattività 19 Salute 20

Ad ogni scontro di combattimento, puoi sottrarre 3 punti di Salute ai tuoi nemici, grazie all'aiuto che ti sta dando Ala in battaglia.

Se vinci, vai al **297**

69

Cammini ignaro del pericolo che ti attende, quando ti fermi all'improvviso ad ascoltare la Forza che, come al solito, ti avvisa dei pericoli imminenti. Ti volti intorno, e concentrandoti sui rami degli alberi attorno a te, dopo qualche attimo ti accorgi di trovarti nel bel mezzo di un'enorme ragnatela. E' perfettamente trasparente – infatti se non fosse per le tue abilità sarebbe impossibile accorgerti della sua presenza – e si trova tutt'intorno a voi: non avete vie di fuga!
Ti giri ad avvertire Ala, ma scopri che è già avvolto completamente da questi fili invisibili. Strepita e scalcia, senza nemmeno comprendere di cosa è prigioniero e come sia avvenuto. Poi, il tuo sguardo si dirige verso la nera marea di insetti che scende su di voi: sono ragni,

grossi quanto la tua testa, che si precipitano di corsa sul tuo fratello inerme.
E non hai ancora visto il peggio: dietro di te, un ragno di dimensioni sovrumane ti scruta dalla cima dell'albero più alto, coi suoi occhi rossi iniettati di sangue. Vedi le sue zampe roteare nell'aria e le sue fauci grosse e taglienti come lame di rasoio aprirsi e chiudersi schioccando minacciosamente.

I tuoi sensi ti avvisano che i fili della ragnatela sono infiammabili: se vuoi lanciare un Detonatore Termico verso i ragni che stanno per attaccare Ala, vai al **342**
Altrimenti, devi precipitarti in suo aiuto senza perdere tempo: vai all'**83**

70

Stai camminando ignaro del pericolo che ti attende. All'improvviso una sciabolata fiammeggiante ti colpisce al volto: ti tocchi la ferita sanguinante. Sei stato colpito, ma da dove è venuto l'attacco? Ti concentri sulla Forza. Stavolta riesci ad evitare con pochissimo anticipo il secondo attacco. Ne seguono altri, che ti sferzano violentemente la schiena e le gambe. C'è un nemico invisibile davanti a te, e devi sconfiggerlo per andare avanti – anche se sarà dura colpire ciò che non puoi vedere con gli occhi.
Hai perso 2 punti di Salute per le ferite che ti ha inferto prima del combattimento.

Nemico invisibile

Combattività 12 Salute 20

Se vinci,vai al **313**

71

L'edificio non è molto frequentato, quindi puoi avvicinarti facilmente senza che ci siano pericoli. Non ci sono controlli per i soldati che entrano: le guardie all'ingresso non fanno mai domande e non parlano con nessuno. Adesso che ci fai caso, nessuno di questi soldati scambia una parola con gli altri, ma tira dritto per la sua strada e va avanti. Ti ricordano tanti automi senza personalità, simili nel comportamento più ai droidi della Federazione che non ai cloni della Repubblica.
Devi entrare in qualche modo.

Se stai indossando una Corazza Wyrmen, e vuoi entrare dall'ingresso principale, vai al **225**
Se non vuoi, o non hai una Corazza Wyrmen, allora devi trovare un altro modo per entrare: puoi arrampicarti sulla parete laterale dell'edificio e sfruttare una delle aperture simili a finestre esagonali per entrare: vai al **278**

72

Usando la tua abilità per percepire ciò che ti circonda nella Forza, con gli occhi della mente riesci a vedere chiaramente cosa c'è nel tunnel: è una stretta galleria cosparsa di scheletri umani e resti di esseri ancora ai

primi stadi di decomposizione. Questo scenario di morte termina in un vicolo cieco: in un'alcova rocciosa una grossa bestia, acquattata in attesa, sembra che stia proteggendo qualcosa, e non si smuove di lì.
Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.
Se vuoi entrarvi dentro, vai al **288**
Se vuoi ignorare il tunnel e continuare il cammino, ti riunisci al percorso che prima hai escluso: vai al **96**

73

I pesci carnivori che ti attaccano sono numerosi, ma hai un grosso vantaggio: ti trovi sulla terraferma, non in acqua. Quindi li tieni bloccati nell'aria, usando la Forza, il tempo sufficiente ad aprirti un varco nella vegetazione e ad allontanarti dal fiume. Procedere lungo il corso d'acqua era più agevole che continuare a camminare fendendo gli arbusti, i rovi e i bassi rami degli alberi con la Spada Laser. Il tuo cammino è ora molto più lento, ma perlomeno non devi confrontarti con un centinaio di creature che cercano di azzannarti!

Ricorda che hai usato 3 punti di Forza. Vai al **300**

74

Posi il caccia sulla piattaforma. Appena esci dalla carlinga, ti viene inconto una squadrigla di droidi; sembrano inizialmente sorpresi di trovarsi di fronte un essere umano. Non lasci loro il tempo di dare l'allarme: affondando la tua Spada Laser nel corpo del primo dei tuoi nemici, dai inizio alla battaglia.

Droidi della Federazione

Combattività 14 Salute 20

Se vinci vai al **111**

75

Hai abbattuto un grande numero di queste creature. Per un momento ti illudi di aver raggiunto la vittoria, osservando lo stormo prendere le distanze. Poi, capisci con orrore che stanno semplicemente riorganizzandosi per attaccarti con una nuova e più efficace strategia: ti piovono tutti addosso contemporaneamente. Cerchi di divincolarti e di fuggire, ma vieni schiacciato dal loro numero – sono centinaia e centinaia, e ti sono tutti addosso, lacerandoti le carni coi loro piccoli morsi voraci e spingendoti sempre più verso il ciglio del baratro.
Il dolore esplode in ogni singola fibra del tuo corpo accecando i tuoi sensi: perdi 6 punti di Salute. Tenti di sfuggire alle creature, quando realizzi che non sei libero di governare i movimenti del tuo corpo, e comprendi in un attimo di puro terrore che le creature hanno intenzione di farti cadere di sotto – e precipitare nella sconfinata voragine.

Vai al **117**

76

La grotta dei cristalli è ormai dietro di te, e hai già percorso più di un chilometro in queste caverne. Entri in una nuova grotta, dove la luce si riflette assumendo cu-

riose tonalità azzurrine; sotto i tuoi piedi c'è una pozza d'acqua poco profonda. Avanzando, il corridoio di pietra sotto i tuoi piedi si rialza sempre di più, mentre vedi aumentare la profondità dell'acqua; il percorso sale fino a condurti ad un'apertura nella roccia. Mentre il tuo percorso continua, immettendosi in un corridoio illuminato di una strana luce verde innaturale, mediante un grosso foro nella parete di pietra sul tuo fianco noti che più in basso, quasi una decina di metri più sotto, c'è un pavimento scolpito nella roccia, che si erge ad arco su di uno strapiombo profondo.

Se vuoi continuare sul tuo percorso, immettendoti nel corridoio davanti a te, vai al **31**
Se preferisci deviare, saltando e calandoti sul pavimento che si erge sullo strapiombo, vai al **186**

77

Decidi di attaccare questo avversario usando la Forza. Fai ricorso alla potenza del Lato Oscuro che scorre dentro di te, e punti la mano contro il cavaliere di pietra. Senti un formicolio elettrico attraversarti il braccio, partendo dalla spalla fino alla punta delle dita, ed un fascio di fulmini parte verso il petto del tuo nemico.
Ottieni l'effetto desiderato: lampi d'elettricità attraversano la strana creatura, che cade riversa al suolo, inanimata, nella stessa identica posizione che aveva quand'era poggiata sul suo piedistallo. La ispezioni, e non senti traccia di vita provenire da lei: probabilmente era la Forza stessa ad animarla, ed adesso è tornata al suo stato originario. Hai consumato 3 punti di Forza.

L'uscita si riapre, e ti lasci alle spalle la sala, chiedendoti quale altra creatura deciderà di metterti alla prova.

Vai al **319**

78

Il tuo sesto senso ti avvisa di un imminente pericolo. Ti concentri, e percepisci la presenza dei due temibili Dun'Xaath. I due Guardiani del Labirinto sono qui, nascosti nell'ombra, perfettamente silenziosi e invisibili, ma tu puoi sentirne la presenza. Ti stanno tendendo un agguato, e pochi secondi prima che ti attacchino puoi già vedere le loro mosse.
Il Dun'Xaath bianco, alle tue spalle, lancerà una densa coltre del suo fumo velenoso e infiammabile; il suo compagno, celato dalle tenebre dinanzi a te, lancerà le sue palle di fuoco. Lo scopo dell'attacco combinato è quello di innescare una tremenda esplosione – alla quale potresti anche non sopravvivere.

Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi usarla per evitare l'attacco all'ultimo istante, vai al **285**
Altrimenti, ti prepari a scansarlo al **60**

79

Rifiuti di arrenderti, e sguaini la tua Spada Laser piombando come un falco sul tuo nemico. Nemos Hatt però si aspettava una mossa del genere, e per prima cosa uccide barbaramente tua sorella – trapassandole il cranio con la sua Spada Laser. Vedere morire Karen di fronte ai tuoi occhi materializza la più tremenda delle tue pau-

re: provi una collera talmente irrefrenabile e potente, da accecarti completamente. Ti abbandoni alla Forza, e senti il Lato Oscuro scorrere veemente in te, mentre aggredisci Nemos Hatt in preda ad una frenesia violentissima e inarginabile. Lo vedi tremare sotto ogni colpo che sferri con la tua arma, fino a quando non sfondi le sue difese e lo fai letteralmente a pezzi, mutilandolo arto dopo arto, e riducendo il suo corpo ad un ammasso informe di brandelli umani semicarbonizzati e sanguinanti. La tua cruenta sete di sangue termina soltanto quando la visione svanisce.

Ti ritrovi nella cripta, la stessa grotta nella quale sei stato per tutto questo tempo. Non ci sono più visioni inquietanti. Senti che la Forza stessa ha voluto metterti alla prova – riproponendoti scelte del tuo passato per comprendere meglio il presente.

Se segui la via del Lato Oscuro, vai al **355**
Se invece sei un seguace del Lato Chiaro, vai al **51**

80

Il Draat di Wyrm si rivela un avversario temibile; piuttosto che continuare la lotta, scegli di battere in ritirata. Eviti l'ultimo degli attacchi della creatura – portato usando la lunga lingua come una frusta, e cercando di ferirti con i suoi aculei simili ad aguzzi denti – e ritorni nel tunnel dal quale provieni. Fortunatamente, il mostro non ha intenzione di seguirti e ritorna nella sua galleria.

Vai al **96**

81

Attraversi l'arco di pietra, e ti ritrovi nel mezzo di un lungo corridoio oscuro. Continua in entrambe le direzioni, e tu devi scegliere in che verso incamminarti. Il luogo in cui ti trovi è completamente buio, e non riesci a vedere niente.

Se hai la Percezione Jedi e 3 punti di Forza, oppure hai 1 Carica Campo di Luce, e vuoi usarla per vedere al buio, vai al **143**
Altrimenti vai al **15**

82

Il tuo balzo non è sufficiente a raggiungere la parete rocciosa: precipiti per oltre una decina di metri e trattieni il respiro mentre cadi nel fiume ribollente. Puoi sentire un dolore bruciante esploderti in ogni parte del corpo al contatto con le sue acque acide e corrosive; nuotando con tutte le tue forze, raggiungi in men che non si dica la vicina parete di roccia ed esci dal fiume, ma non prima che la tua epidermide abbia riportato gravi danni. Perdi ben 7 punti di Salute a causa delle ferite che hai riportato! La tua pelle è ricoperta di grandi chiazze violacee, ed è completamente bruciata in più punti.

Stringi i denti, e ti arrampichi lungo il costone roccioso, raggiungendo il ciglio del baratro che intendevi raggiungere. Dall'altra parte, vedi che tuo fratello Ala è stato più fortunato di te; si è appeso alla parete di roccia ed anche lui si è arrampicato, ritrovandosi in quello che

era il vostro punto di partenza. Purtroppo non potrà più seguirti nell'avventura, bloccato com'è dall'altra parte.
"Non preoccuparti, Lite" ti dice urlando a gran voce "tornerò alla nave e ti aspetterò lì. Che la Forza sia con te!"

Con la morte nel cuore, abbandoni tuo fratello e ti rimetti suoi tuoi passi verso la fortezza. Vai al **133**

83

Con la mano libera, sfoderi la Spada Laser e cominci a recidere i fili della ragnatela mentre il grosso ragno ti salta addosso: non sarà semplice uscirne vivi. Ti butti a terra ed eviti il primo attacco del ragno, che ha tentato di infilzarti col pungiglione che protunde dal suo nero addome peloso. Dovrai sconfiggerlo in poco tempo – prima che Ala venga raggiunto dalla marea di ragni.

Ragno Kradat

Combattività 20 Salute 27

Se dopo 4 scontri di combattimento non hai ancora vinto, interrompi la lotta e vai al **291**
Se vinci entro 4 scontri, vai al **42**

84

Il soldato potrebbe scorgerti, ma tu agisci tempestivamente. Lentamente lo strangoli: senti la tua presa stringersi attorno al suo collo, mentre ti concentri e usi la Forza per ucciderlo in maniera silenziosa e letale. Senti

un'ondata di rabbia e furia omicida attraversarti, mentre con un ultimo, secco gesto della mano poni fine alla vita del soldato inerme.
La sua morte improvvisa e inspiegabile attira l'attenzione degli altri soldati, proprio mentre il mezzo che ti trasporta fa il suo ingresso nella fortezza.
Attendi fino a quando non sei lontano da occhi indiscreti; ti sganci dal fondo del mezzo, e atterri in una delle stradine dell'interno della fortezza, nascondendoti immediatamente.

Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza e vai al **266**

85

Prendi il detonatore e lo lanci contro il mostro: con un grido d'orrore, la creatura si ritrae e cerca di evitarlo, ma inutilmente. L'esplosione ha una forza terrificante: il gas che fuoriesce dalla bocca della creatura è infiammabile! La deflagrazione è così potente che vieni spazzato via anche tu. Atterri molti metri più dietro, sulla schiena, le braccia e il volto ustionate: perdi 5 punti di Salute.
Quando ti rialzi, scopri che almeno il tuo attacco è stato devastante anche per il tuo nemico. Giace morto al suolo, semicarbonizzato.

Cancella un Detonatore Termico. Vai al **92**

86

Con una poderosa spinta, originata dal tuo uso della Forza, cerchi di travolgere e danneggiare le torrette la-

ser. Ci riesci in parte; puoi danneggiarne qualcuna, ma non puoi certo distruggerle tutte con un attacco del genere. Le torrette prendono a sparare: fai volteggiare il più velocemente possibile la tua Spada Laser, cercando di rendere impenetrabile la tua difesa.

Torrette laser (danneggiate)

Combattività 20 Salute 26

Il combattimento consiste nel deflettere i colpi laser contro le torrette che li hanno sparati. Le tue capacità di premonizione ti aiutano in questo: se hai il Sesto Senso, puoi aggiungere 1 punto di Combattività per ciascuno dei poteri della Forza di cui disponi, per la durata di questo combattimento.

Se vinci, vai al **129**

87

Il combattimento si interrompe quando una delle api riesce ad immergere il suo pungiglione carico di veleno nelle tue carni. La loro puntura è incredibilmente dolorosa: una fitta lancinante ti esplode nel braccio, e i tuoi sensi sono obnubilati per un attimo da una sensazione bruciante che si propaga velocemente in tutto il corpo. Corri via, allontanandoti dagli insetti, che sembrano soddisfatti e rinunciano ad infierire su di te. Ti accasci al suolo: il veleno sta entrando in circolo velocemente. Ti rendi conto che stai rischiando la vita.
Ti domandi quali medicinali potrebbero esserti utili in questo momento… se soltanto avessi un Infuso di Kol-

to, sei certo che le sue eccezionali proprietà mediche potrebbero salvarti…

Se hai la Guarigione Jedi e sei un Cavaliere, vai al **113**
Se hai la Guarigione Jedi e sei un Padawan, vai al **275**
Se possiedi un Infuso di Kolto e vuoi usarlo immediatamente, vai al **3**
Altrimenti vai al **54**

88

Balzi sul tassello a sinistra della fila centrale, ma una scossa elettrica prorompe dal suolo ferendoti: perdi 3 punti di Salute. Ritorni sulla casella precedente.

2	2	1
3	1	3
1	2	2

Somma totalizzata: **1**
Ti trovi sulla casella gialla. Devi totalizzare 10, e arrivare alla riga superiore del rettangolo numerico.

Adesso sai che il tassello in alto è sbagliato. L'unica scelta sensata rimane il tassello a destra.

Se salti sul tassello a destra, atterri sulla casella al centro della riga in basso, ove è inciso un 2: vai al **242**

Se non vuoi continuare su questa via, puoi sempre tornare indietro, al bivio, e scegliere l'altra via, ossia arrampicarti ed entrare nell'arco di pietra: vai all'**81**

89

Ti inserisci in quello che ha tutta l'aria di un condotto di scarico di gas nocivi. Il tunnel si fa presto così stretto da costringerti a camminare accovacciato. Le ventate di fumi tossici si fanno via via sempre più dense, a tal punto da toglierti il respiro più volte; soffri terribilmente, e il tuo fisico non tarda a risentire dell'effetto dei fumi velenosi. Appena il tunnel si allarga nuovamente, ti rialzi e ti rimetti subito sul tunnel principale.
Non sei rimasto illeso. Se possiedi un Respiratore, non perdi nessun punto di Salute. Se indossi una Corazza Wyrmen, perdi solo 2 punti di Salute. Se ne sei sprovvisto, perdi 4 punti di Salute.

Vai al **243**

90

Dopo ore e ore di cammino ininterrotto, decidi che è ora di sostare a mangiare e riposarti. Consuma 1 Pasto o perdi 3 punti di Salute. Valuti la distanza che hai percorso da quando sei atterrato su Wyrm con l'*Artiglio di Tard*, e pensi che oramai la fortezza dev'essere vicina. Ti fermi a dormire.

Il tuo sonno è agitato: inquietanti visioni ti appaiono nella Forza. Senti che ti stai avvicinando al cuore dell'oscuro potere che si nasconde nel sistema di

Wyrm; voci strazianti di spettri di persone tormentate vengono ad angosciare i tuoi sogni. Le loro grida ti mettono i brividi, e sono così intense e nitide da sembrare reali anziché oniriche. Le ultime voci che senti sono quelle dei tuoi familiari: i tuoi genitori, i tuoi fratelli e sorelle, e tuo zio che ti supplicano di aiutarli! Ti svegli di soprassalto, madido di sudore: perdi 2 punti di Salute per lo shock.

Non riesci a prendere sonno, quindi ti alzi anche se non è ancora l'alba e prosegui verso la fortezza. Vai al **270**

91

Senti che Qal Jundai ti sta studiando, usando le sue percezioni e la sua conoscenza della Forza. Fai lo stesso, e riesci a valutare il suo grado di preparazione nelle vie della Forza: è a tutti gli effetti un Cavaliere Jedi, le sue conoscenze sono mature; puoi percepire il Lato Chiaro della Forza in lui. Non ti capita spesso di incontrare un Jedi; gli unici con i quali puoi confrontarlo sono il tuo maestro Shin Coldlancer, ed il tuo avversario Nemos Hatt – incontrato nel corso della tua ultima avventura – e senti con chiarezza che, sebbene inferiore al primo, è senza dubbio superiore al secondo per possanza nell'uso della Forza.
Tuttavia, c'è qualcosa che ti turba: è forse perché non hai piena padronanza delle tue facoltà, ma sei sicuro che non stai percependo tutto di lui…

Vai al **234**

92

Il Dun'Xaath Nero urla di collera: hai ucciso il suo compagno. Sopraffatto dall'ira, prende la rincorsa verso di te, per trafiggerti coi suoi artigli. Eviti il suo primo attacco facilmente, ma te lo ritrovi subito addosso un'altra volta.

Dun'Xaath Nero

Combattività 19 Salute 22

Non combattere fino alla morte. Appena la salute del nemico scende al di sotto dei 10 punti, interrompi la battaglia e vai al **218**

93

Provi un dolore cieco e insostenibile per la loro morte; a poco a poco questo sentimento diventa così forte da dilaniare il tuo spirito e il tuo animo. Quello che hai sempre cercato di evitare è avvenuto, e due membri della tua famiglia sono qui, morti. Non hai potuto evitare la loro fine, non eri qui, non potevi fare nulla; eppure non riesci a trovare giustificazioni.

Lanci un urlo di disperazione: senti il Lato Oscuro crescere dentro di te, sempre più potente, fino a quando la tua ira si trasforma in fredda risoluzione. Giuri davanti ai corpi dei due fratelli gemelli che vendicherai la loro morte, dovesse essere l'ultima cosa che farai, reclamando la vita di colui che ne è responsabile: il malvagio Darth Xargon.

Vai al **320**

94

Lo scontro prosegue; la statua di pietra rimane in guardia, lo spadone proteso verso di te, e attende la tua mossa. In un combattimento a corpo a corpo non avresti possibilità di danneggiarla; è un mostro di pietra, ed è invulnerabile ai tuoi attacchi. Certo, se avessi una Spada Laser, sarebbe un'altra storia… devi pensare ad una strategia.

Se hai la Fulminazione Sith, 3 punti di Forza e vuoi farne uso, vai al **77**
Se hai lo Strangolamento Sith, 3 punti di Forza e vuoi usarlo, vai al **126**
Se hai un Detonatore Termico, e vuoi lanciarlo contro la creatura, vai al **262**
Altrimenti, vai al **25**

95

I tuoi sensi vibrano fortemente: è come se avessi trovato una cassa di risonanza enorme, nella quale far risuonare le tue sensazioni. Chiudi gli occhi e assapori lentamente il potere che aleggia su questi cristalli: senti una nuova forza scorrere in te, donandoti ondate di vigore. Puoi percepirne l'energia, e incalanarla dentro di te per sfruttarla al meglio, piegandola ai tuoi voleri. Ti senti corroborato: recupera tutti i punti di Forza, riportando il tuo punteggio al massimo valore.
Una delle conformazioni cristalline attira la tua attenzione; essa contiene un cristallo che reagisce alla tua presenza. Sei incuriosito da tale fenomeno, e vuoi indagarlo, quando noti che il gruppo cristallino è circondato da uova di Kinrath. Scorgi una decina di queste creatu-

re simili a grossi insetti verdi dalle lunghissime zampe, e per il momento ignorano la tua presenza.

Se vuoi esaminare il cristallo, vai al **274**
Se lo ignori e continui andando avanti, vai al **76**

96

Il tunnel continua fino a raggiungere un ampio spiazzo senza soffitto. Vedi una parete di pietra, liscia e innaturalmente levigata, davanti a te, ergersi e continuare sopra per metri e metri. Capisci che, in cima alla parete, c'è un'apertura, che ti consente di proseguire la tua avanzata in questa caverna. Se pure volessi raggiungerla, il problema è: come fare? Non ci sono mezzi per arrampicarti.
Puoi seguitare a camminare nel tunnel, scartando questa via alternativa.

Se possiedi la Percezione Jedi, vai al **217**
Altrimenti, non trovi nessun modo per arrampicarti. Continua a camminare nel tunnel e vai al **272**

97

Hai abbattuto la creatura. E' stato un bene che ti abbia attaccato, così ti ha risparmiato ore di fatica nel cercare di forzare la porta. Entri, e ti ritrovi davanti una lunga serie di nere scalinate. Sali per parecchi piani, fino a quando le scale terminano su di un corridoio.
Sei all'interno della torre. Noti che tutto qui dentro è di colore nero e baluginante; l'effetto è talmente straniante che quasi ti gira la testa. Le pareti, i corridoi, le porte, il

soffitto… tutto è di un unico colore nero uniforme, piatto, lievemente scintillante, dal quale proviene una luce innaturale.
I tuoi sensi ti avvisano che sta arrivando qualcuno: ti nascondi dietro una colonna, ed ascolti la conversazione che sta avendo luogo fra due creature che camminano ad ampi passi nel corridoio.

Vai al **138**

98

Schiacciato il cranio del mostro con un ultimo possente colpo, dirigi lo sguardo verso tuo fratello: i fili che lo avvolgono stanno bruciando! Puoi sentirlo urlare di dolore, ma non è ancora troppo tardi. Di corsa, ti lanci in suo aiuto e recidi la rete che lo tiene intrappolato; Ala è lesto a rotolarsi nell'acquitrino fangoso sotto di sé, e riesce a spegnere le fiamme prima che provochino altri danni.
Puoi vedere le gravi ustioni che ricoprono il suo corpo; sai che non potrà continuare l'avventura.
"Devo tornare alla nave, Lite" ti annuncia tuo fratello con la morte nel cuore "purtroppo non posso esserti più d'aiuto; lì ci sono gli unguenti e i rimedi che mi consentiranno di lenire il dolore e di guarirmi, non sarà un problema riuscire a cavarmela."
Insisti per accompagnarlo fino alla nave, ma tuo fratello è categorico su questo: tu devi continuare senza perdere altro tempo. Ti assicura che riuscirà a raggiungere l'*Artiglio di Tard* senza problemi.

Abbandoni tuo fratello con riluttanza, ma sai che devi continuare. Lo osservi mentre scompare nella vegetazione della palude, e poi ti rimetti sui tuoi passi. Vai al **328**

99

L'uso del tuo potere Jedi ti consente di sgretolare la pietra che tiene attaccato il macigno al resto della parete rocciosa. Osservi la roccia sgretolarsi; purtroppo non tutti i suoi frammenti seguono la traiettoria che avevi previsto. Sempre ricorrendo al tuo potere, tieni uniti i blocchi di pietra più voluminosi – abbarbicati ai quali c'è la pianta di Atalas – e li dirigi lentamente verso di te, evitando che cadano di sotto.
Hai salvato il grosso della pianta: puoi raccogliere 1 dose di Atalas. Puoi usarla in qualunque momento – eccetto durante un combattimento – per recuperare 5 punti di Salute.

Soddisfatto della bella scoperta, procedi fino a raggiungere l'ingresso della galleria e ti immetti al suo interno. Ricorda che hai adoperato 3 punti di Forza.

Vai all'**8**

100

Attendi che il mostro raggiunga il punto più sottile e fragile della passerella di roccia, e lanci il tuo detonatore. L'esplosione investe in pieno la creatura, frantumando la roccia sotto i suoi piedi: con occhi sbarrati la osservi contorcersi, preda delle fiamme, mentre precipi-

ta di sotto. Ne puoi sentire l'acuto urlo di dolore mentre diviene sempre più simile ad un piccolo puntino bianco in lontananza, ed esce al di fuori del tuo campo visivo. Salti dall'altra parte della passerella e, contento di aver superato il mostro incolume, procedi lungo il sentiero. Ricorda che hai consumato 1 Detonatore Termico.

Vai al **50**

101

Quando metti piede sul tassello, scariche elettriche ti colpiscono all'istante: perdi 3 punti di Salute. Arretri sulla casella precedente: scarti quest'alternativa e valuti le altre due mosse a disposizione.

2	2	1
3	1	3
1	2	2

Somma totalizzata: **4**
Ti trovi sulla casella rossa. Devi totalizzare 10, e arrivare alla riga superiore del rettangolo numerico.

Ti restano due alternative: puoi andare in alto, oppure a destra.

Se vai in alto, cioè sulla casella centrale della riga superiore, dove c'è un 2, vai al **323**

Se vai a destra, sulla casella destra della riga centrale, ove c'è inciso il numero 3, vai al **12**
Se non vuoi continuare su questa via, puoi sempre tornare indietro, al bivio, e scegliere l'altra via, ossia arrampicarti ed entrare nell'arco di pietra: vai all'**81**

102

Cammini con disinvoltura. Com'è prassi per i Wyrmen, nessuno ti fa domande o ti ferma, anche se prendi un cammino che nessuno dei soldati imbocca: i tunnel per uscire dal quartiere.
Non ti fermi sino a quando non ti sei lasciato alle spalle la fabbrica, e non hai percorso parecchi metri di cammino.

Vai al **132**

103

Sei troppo rapido per essere seguito dai sensori del droide, che nemmeno si accorge della tua presenza. Con un guizzo fulmineo sei a bordo del caccia; chiudi la carlinga, lo metti in moto e parti. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.
Il caccia si alza in volo e nessuno nota la presenza di un essere umano al posto di guida, lì dove dovrebbe esserci invece un droide pilota. Puoi raggiungere indisturbato la fortezza, osservandola dall'alto: puoi osservare le mura che si dipartono dalle torri esterne della roccaforte, per congiungersi all'enorme torre nera centrale, dividendo la base in sei quartieri, separato l'uno dall'altro e senza nessun apparente collegamento.

Devi atterrare da qualche parte: per non dare nell'occhio, segui il percorso effettuato dagli altri caccia. Puoi vedere che atterrano tutti su di una grande piattaforma a forma di semicerchio, posta su uno degli edifici più alti del quartiere.

Se vuoi atterrare anche tu su quella piattaforma, vai al **74**
Se invece vuoi atterrare più lontano, sul primo spiazzale grande a sufficienza, vai al **279**

104

Non c'è nulla che attiri il tuo interesse in queste prigioni fredde e desolate. Non c'è anima viva, e la cosa non ti dispiace francamente – almeno non devi nasconderti, o fare attenzione a non venire scoperto.
Raggiungi quello che il terminale informativo indicava come punto d'accesso alla Torre Nera: è una porta apparentemente identica a tutte le altre che hai visto in questo settore della fortezza, ma riconosci la runa incisa su di essa. E' un triangolo circoscritto ad un cerchio; è il simbolo della Torre Nera. Cerchi di aprire la porta, e scopri una scanalatura: potrebbe essere una specie di serratura magnetica.

Se possiedi una Chiave Zeta, vai al **230**

Altrimenti, devi sbloccare la serratura a combinazione matematica. Sul tuo pianeta natale, a Tard-Ei-Tari, siete abituati ad utilizzare serrature del genere: si tratta di trovare il numero mancante di una sequenza logica di numeri. Questa però non è dei tipi che conosci: appare

come un rettangolo composto da 9 numeri. Ne manca uno: devi scoprire qual è.

16	6	8
2	10	
12	14	4

Se capisci qual è il numero mancante, vai al relativo paragrafo.
Altrimenti continua al **340**

105

Altro che consegnare l'arma: con un movimento rapido, la sguaini e la tieni ritta di fronte a te. Qal Jundai è altrettanto rapido, ed è già in posizione di guardia, la sua lama di luce che si oppone alla tua, e studia tutte le tue mosse. Uno sguardo elettrico attraversa l'aria – sei in una base della Repubblica, che pullula di migliaia di soldati, che potrebbero catturarvi o uccidervi senza troppi problemi, eppure una cosa è certa: se sarai costretto a lottare, hai intenzione di portare con te la vita di questo Jedi, fosse l'ultima cosa che fai!
"Questo sarebbe il negoziato che ha intenzione di condurre, Denda Coldlancer? Portando qui suo figlio a uccidere un ufficiale della Repubblica ed un esponente dell'Ordine dei Jedi? Non è saggio da parte sua, Coldlancer!"

"Lite!" urla tuo padre, con voce grossa e severa "Posa subito quell'arma! Andiamo!"
Non vuoi mettere in difficoltà tuo padre e tua sorella, quindi rinfoderi la Spada Laser – ma ti rifiuti di consegnarla allo Jedi. Scende per un attimo un silenzio glaciale nella stanza.
"Se perdona l'insolenza del mio impulsivo fratello, forse ora potremmo parlare, maestro Jundai" interviene Karen, con fare ossequioso "di ciò per cui siamo venuti: le promettiamo che nemmeno un minuto del suo prezioso tempo andrà sprecato in questa conversazione."
"Oh, lo credo proprio bene" risponde il Jedi "perché già immagino le vostre richieste. Già sento le domande che si agitano nel vostro animo, signor Coldlancer" dice, stavolta rivolgendosi a Denda "so cosa vuole sapere: se Shin è sano e salvo, se è prigioniero della Repubblica, e dove si trova adesso."
Denda conferma con un movimento della testa.
"Ma prima, voglio informazioni: voglio i nomi di tutti i mercanti di Tard che hanno partecipato alla congiura separatista. Di tutti gli appoggi economici e logistici che avete promesso ai Separatisti del Conte Dooku. Di tutti i personaggi importanti coinvolti – voglio i *nomi*."
"Va bene, *Jedi*" fa di rimando tuo padre "avrai le tue informazioni. Avrai tutti i nomi che vuoi."

Vai al **222**

106

I pipistrelli sono troppi; ma scopri che la loro mente è debole. Puoi condizionarne i pensieri abbastanza facilmente; il problema non è questo, quanto il loro enorme

numero – sono circa un migliaio di creature su cui devi esercitare i tuoi poteri. E' impensabile che tu riesca ad allontanarle tutte.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A questo numero puoi aggiungere 1 per ciascun punto di Forza desideri impiegare nell'utilizzo del tuo potere. Inoltre, se sei Padawan aggiungi 1 al numero estratto; se sei Cavaliere, aggiungi 2.

Se il numero va da 0 a 9, vai al **250**
Se va da 10 in su, vai al **194**

107

Rifiuti di arrenderti, e sguaini la tua Spada Laser piombando come un falco sul tuo nemico. Nemos Hatt però si aspettava una mossa del genere, e per prima cosa uccide barbaramente tua sorella – trapassandole il cranio con la sua Spada Laser. Vedere morire Karen di fronte ai tuoi occhi materializza la più tremenda delle tue paure: provi una collera talmente irrefrenabile e potente, da accecarti completamente. Ti abbandoni alla Forza, e senti il Lato Oscuro scorrere veemente in te, mentre aggredisci Nemos Hatt in preda ad una frenesia violentissima e inarginabile. Lo vedi tremare sotto ogni colpo che sferri con la tua arma, fino a quando non sfondi le sue difese e lo fai letteralmente a pezzi, mutilandolo arto dopo arto, e riducendo il suo corpo ad un ammasso informe di brandelli umani semicarbonizzati e sanguinanti. La tua cruenta sete di sangue termina soltanto quando la visione svanisce.

Ti ritrovi nella cripta, la stessa grotta nella quale sei stato per tutto questo tempo. Non ci sono più visioni della Forza. Un sentimento di inquietudine ti attraversa per intero: il tuo animo è incerto, indeciso sul da farsi. Senti che la Forza stessa ha voluto metterti alla prova – riproponendoti scelte del tuo passato per comprendere meglio il presente. Hai scoperto che c'è ancora confusione, dentro di te, non ti sono chiari i motivi che ti spingono all'azione. In una delle due circostanze in cui ti sei trovato hai agito in maniera tale da mettere in pericolo la tua famiglia; nell'altra però hai avuto un comportamento di tipo opposto.

Mentre mediti sul significato di queste apparizioni, un gruppo di spettri della Forza ricompare: percepisci la loro ostilità nei tuoi confronti. Ti attaccano, e scopri che sono tangibili, e che hanno una consistenza – non sono più trasparenti e invulnerabili. Questo però implica che anche tu puoi colpire loro.

Spettri della Forza

Combattività 16 Salute 25

Se vinci, vai al **236**

108

Ti fermi un attimo. Hai comunque consumato 3 punti di Forza nell'impiego del tuo potere, anche se non hai sollevato nessuna delle due leve fino alla sommità. Mediti sul da farsi.

Se hai una Fune, puoi usarla per attraversare la vasca, anche se così facendo la perdi irrimediabilmente: vai al **147**
Se vuoi lanciare un Detonatore Termico nella vasca, vai al **135**
Se non possiedi nessuno di questi oggetti o di questi poteri, o più semplicemente non vuoi farne uso, torna nella galleria suoi tuoi passi e cerca una nuova via d'uscita al **272**

109

Ti dirigi verso il mostro umanoide di colore bianco: questi replica immediatamete lanciando dalla bocca una ventata di gas pestilenziale, colpendoti in pieno volto. Il gas è altamente velenoso: è il fumo più tossico e fetido che tu abbia respirato da quando sei su Wyrm. Perdi 3 punti di Salute.
La creatura fa schioccare la coda e prende la rincorsa verso di te.

Se hai un Detonatore Termico, e vuoi lanciarglielo addosso, vai all'**85**
Se hai la Fulminazione Sith e 3 punti di Forza, e vuoi usarla, vai al **315**
Se hai lo Strangolamento Sith e 3 punti di Forza, e vuoi farne uso, vai al **166**
Se non hai questi oggetti o questi poteri, oppure non vuoi farne uso, vai al **28**

110

Sei agilissimo: sfruttando un istante di distrazione del droide, raggiungi il caccia e salti a bordo in rapida sequenza; chiudi la carlinga, lo metti in moto e parti.
Il caccia si alza in volo e nessuno nota la presenza di un essere umano al posto di guida, lì dove dovrebbe esserci invece un droide pilota. Puoi raggiungere indisturbato la fortezza, osservandola dall'alto: puoi osservare le mura che si dipartono dalle torri esterne della roccaforte, per congiungersi all'enorme torre nera centrale, dividendo la base in sei quartieri, separato l'uno dall'altro e senza nessun apparente collegamento.
Devi atterrare da qualche parte: per non dare nell'occhio, segui il percorso effettuato dagli altri caccia. Puoi vedere che atterrano tutti su di una grande piattaforma a forma di semicerchio, posta su uno degli edifici più alti del quartiere.

Se vuoi atterrare anche tu su quella piattaforma, vai al **74**
Se invece vuoi atterrare più lontano, sul primo spiazzale grande a sufficienza, vai al **279**

111

Nessuno ha notato la battaglia: prima che qualche altro droide sopraggiunga sul luogo per controllare, ti avvicini al margine della piattaforma e con una serie di agili balzi sui tetti degli edifici circostanti ti allontani, atterrando in una delle vie del quartiere.

Vai al **231**

112

Vi svegliate all'alba pieni di morsi di insetto: a quanto pare, durante la notte hanno banchettato senza che te ne rendessi conto. Il bruciore è intenso e fastidioso, e scopri che alcuni di questi morsi sono anche piuttosto profondi e non si rimarginano: perdi 2 punti di Salute per il dolore.

L'avanzata oggi è più rapida, perché i rovi diventano meno fitti, via via che vi avvicinate alla fortezza. Come al solito è l'uso della Spada Laser ad aprirti un varco nel bel mezzo della palude. Dovrebbe essere circa mezzogiorno, quando scoprite che questi rovi infami spariscono del tutto, e la vegetazione diventa più varia: alberi dalla corteccia spaccata e annerita, macchie di muschio e muffa che ne cospargono i tronchi e che tappezzano rocce irte e nere; terreno fangoso e acqua violacea, dalla quale emergono fumi fetidi e marcescenti.
Continuate senza sosta, ansiosi di terminare il vostro viaggio quanto prima…

Se hai il Sesto Senso, vai al **69**
Altrimenti prosegui al **330**

113

Le tue abilità avanzate di guarigione ti possono permettere di bloccare all'istante il flusso di veleno all'interno del tuo sistema circolatorio: se scegli di ricorrere alle tue facoltà, perderai molte energie, ma riuscirai a salvarti la vita.
Se tu avessi uno dei rimedi naturali potresti guarire senza ricorrere a tale sforzo, invece. I tuoi sensi ti in-

formano che non soltanto l'Infuso di Kolto può fermare il veleno; potresti ottenere lo stesso effetto anche se usi un'Ampolla di Cor'ron, o un Erba di Wyrm come medicamento.

Se hai uno di questi oggetti (Infuso di Kolto – Erba di Wyrm – Ampolla di Cor'ron) e vuoi usarlo come medicamento, vai al **277**
Se invece non hai o non vuoi usare questi oggetti, sfrutti il tuo potere per bloccare l'avvelenamento: vai al **164**

114

Apri un archivio olografico, e le immagini scorrono veloci. Il pianeta di Wyrm era millenni or sono una terra fertile e prospera, e abitata dalla razza evoluta e pacifica dei Wyrmen. Il pianeta ha vissuto lunghi secoli in uno splendido isolamento dal resto della galassia, essendo molto lontano dalle rotte iperspaziali, ed era sconosciuto sia alla Repubblica che ai Sith, fino a quando il malvagio Darth Xargon fece la sua venuta. Xargon era affamato di potere e di conquiste, e dichiarò guerra ai Wyrmen, devastandone le terre, decimandone la popolazione, fino ad assumere il controllo totale del pianeta. Darth Xargon portò il Male su Wyrm: la chiave del suo potere era racchiusa in un antico Holocron, che egli stesso aveva rinvenuto in un luogo di cui si ignora il nome e l'ubicazione. Si narra che l'Holocron fosse la sorgente del potere del Lato Oscuro, provocando orrende mutazioni in ogni forma di vita: vegetale, animale, e persino umana. Ha trasformato le foreste in paludi, gli animali in mostri, i Wyrmen in esseri deformi. Si tramanda, inoltre, che l'Holocron di Wyrm custodisca il

segreto dell'immortalità, e rabbrividisci quando apprendi che lo stesso Darth Xargon si è assicurato tale potere.

Queste parole ti fanno riflettere. Il Sith di cui ti parlano gli ologrammi è lo stesso che ti sei trovato di fronte. La storia che hai letto parla di millenni fa… e Darth Xargon è ancora vivo, l'hai visto con i tuoi occhi!

Vai al **195**

115

Non sai più chi hai di fronte: Darth Xargon, o Shin Coldlancer? Rimani ancora incredulo, non sapendo se fidarti delle sue parole, quando lui continua il suo discorso.

"Ho dei progetti speciali per te, Lite. Tu sei stato il mio primo, vero allievo. Tu sei il migliore: sei riuscito a fuggire da Kemboo II, sei riuscito a sconfiggere Nemos Hatt e a liberare Karen contro le mie previsioni, ti sei infiltrato nella mia fortezza, giungendo alla mia sala personale. Sei stato inviato nel labirinto e hai vinto, tornando con l'Holocron.

Tu sei degno di conoscere il potere! Unisciti a me, e dichiareremo guerra alla Repubblica. Fonderemo un nuovo mondo, e insieme non dovremo avere paura di nessuno. Pensaci: le forze della famiglia Coldlancer, strette assieme, possono tutto! Potremo perfino sconfiggere il Conte Dooku, e diventare Signori dei Sith! Padroni della galassia!

Daremo vita ad una nuova Epoca d'Oro dei Sith!"

“No… zio. Non voglio seguirti nei tuoi vaneggiamenti. Tu sei diventato completamente pazzo. Io non so cosa ti sia successo, ma sei pazzo e malvagio. Hai ucciso tu Wibo e Speedh, e io ho promesso di difendere la mia famiglia e di vendicare la loro morte! Io non mi unirò mai a te.”
“Non puoi rifiutarti, Lite. Mi devi obbedienza! Io sono il tuo maestro! ”
“Soltanto un maestro del Male, Darth.”

Sguaini la Spada Laser. Percepisci una malvagità talmente profonda nell’animo oramai contorto e perverso di tuo zio, che dubiti possa tornare indietro. Si è spinto troppo oltre sul sentiero della malvagità e della follia, e non potrai mai perdonarlo per la morte dei tuoi fratelli. Osservi Shin sguainare la sua vecchia Spada Laser; con l’altra mano – con tua grande sorpresa – sguaina anche una seconda Spada Laser che riconosci. E’ la tua! E’ l’arma che ti ha sequestrato prima di mandarti nel labirinto!
“Cosa c’è, Lite, sei sorpreso? Questo stile di combattimento non te l’ho insegnato: è soltanto uno dei tanti segreti che ho in serbo per te! Difenditi o muori!”
La scena ti sembra irreale: devi combattere all’ultimo sangue contro tuo zio. Mai avresti immaginato di dover condurre un simile duello. Mentre Shin avanza facendo volteggiare rapidamente entrambe le sue armi, ti prepari alla difesa.

Shin Coldlancer

Combattività 28 Salute 26

Se vinci, vai al **284**

116

Fissi il rampino all'estremità della buca e ti cali con cautela. Sul fondo ci sono veramente tantissime cibarie: puoi raccogliere quanti Pasti vuoi – ovviamente puoi portarne al massimo 8 con te.
Stai ancora raccogliendo cibo, quando delle strane creature nere si affacciano sul bordo della buca e gettano sguardi malefici su di te: rabbrividisci osservandone le orribili sembianze. Su di un corpo molliccio e scuro, si erge un esoscheletro simile a quello degli insetti, dal quale spuntano otto lunghe zampe pelose. La testa consiste in un ammasso di peli dal quale emergono solo gli occhietti verdi e sottili. Alcune creature si calano nella buca, altre rosicchiano la tua fune allo scopo di tenerti intrappolato. Devi uscire di qui, e alla svelta!

Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza e vuoi farne uso, vai al **246**
Altrimenti, vai al **173**

117

I tuoi tentativi di fuga sono stati vanificati dal grosso numero di pipistrelli che, attaccandoti, riescono a spingerti di sotto. Stai precipitando: un urlo strozzato ti muore in gola mentre tenti di mantenere la calma, e

cercare con tutte le tue forze un appiglio per frenare la tua caduta.
Davanti ai tuoi occhi sfrecciano delle sporgenze rocciose. Se riesci ad afferrarne una sei salvo – ed eviterai una triste morte andandoti a sfracellare contro le stalagmiti che spuntano minacciose dal fondo dello strapiombo.

Se hai una Fune e vuoi usarla per agganciarti ad una delle sporgenze rocciose, vai al **239**
Se ne sei sprovvisto o non vuoi usarla, vai al **321**

118

Dentro il grosso container semovente trovi stipati molti droidi, rannicchiati in posizione fetale e ammucchiati in maniera da occupare il minore spazio possibile. Trovi però anche una squadriglia di droidi, i quali ti guardano e ti attaccano, aprendo il fuoco con i loro fucili blaster. Sguaini la Spada Laser e prendi parte alla battaglia.

Droidi della Federazione

Combattività 14 Salute 20

Se vinci, vai al **5**

119

Rimani misteriosamente affascinato dall'aura di tenebra e malvagità che circonda questa figura.
"Tu… tu sei Darth Xargon… sei un Sith!" esclami a denti stretti

“Io sono Darth Xargon” proclama a gran voce “il Signore Oscuro di Wyrm. Il mio volere è legge, su questa terra. E presto il mio dominio si allargherà su nuovi mondi, il mio potere rinascerà, e i pianeti torneranno a tremare al sentir pronunciare il mio nome!”
L’uomo incappucciato muove le braccia, allargandole ad abbracciare l’aria. Il tuo cuore batte all’impazzata, mentre per la prima volta comprendi la grandezza del potere di questo Sith e del suo legame con la Forza: e quello che senti ti gela il sangue nelle vele. Una paura innaturale ti entra nel cuore, non puoi fare a meno di tremare visibilmente al suo cospetto, e questo lo rende alquanto compiaciuto.
“Tu sosterrai la Prova del Labirinto. Verrai gettato nell’antico Labirinto del Wyrm, che si snoda nelle viscere di questo pianeta, nel cuore di questo sistema. Lì proverai l’oscurità, sentirai la paura, comprenderai l’essenza stessa del terrore.
Nel Labirinto del Wyrm è nascosto un Holocron. Esso è la fonte dell’oscuro potere, esso è la sorgente della forza che scorre nel Wyrm. Ed esso è l’oggetto della tua ricerca. Entra nel Labirinto, trova l’Holocron e riportamelo, Lite Coldlancer. Se sarai degno, sopravviverai. Se non sarai degno, il labirinto reclamerà la tua vita.”

I soldati di Darth Xargon ti afferrano: sono tantissimi, e tu lotti e ti dimeni per non farti catturare, ma non puoi riuscire a liberarti. Un brivido gelido ti corre lungo la schiena quando osservi la tua Spada Laser sollevarsi e staccarsi lentamente dalla cintura: Darth Xargon la sta richiamando a sé, usando la Forza, e la stringe nel palmo della sua mano.

“E’ tradizione che la Prova del Labirinto venga affrontata senza mezzi e senza armi. Sarà il labirinto stesso a darti quello che ti serve. Riportami l’Holocron di Wyrm, Lite Coldlancer! Dimostrati degno!”

Un enorme fosso si spalanca all’improvviso al centro della sala: un rigurgitante mare di luce rossa sanguigna irrompe nella stanza, squarciando le tenebre e abbagliando la tua vista. Mentre ancora ti dibatti, gli esseri al servizio di Darth Xargon ti alzano di peso e ti gettano nel fosso.
Chiudi gli occhi, e temi il peggio: che questa sia la fine?

Vai al **306**

120

Ti concentri sulla Forza: visualizzi nella tua mente uno dei soldati, e lentamente lo trascini verso il tuo nascondiglio nella palude. Il resto del gruppo rimane letteralmente pietrificato dallo stupore: istintivamente si avvicinano anche loro al tuo nascondiglio, entrando nel fitto della vegetazione, lì dove hai lasciato cadere il soldato – che nulla ha potuto fare per opporsi al tuo uso della Forza.
Qui nessuno ti vedrà all’opera: sbuchi dal tuo nascondiglio falciando i nemici con la Spada Laser – attento a lasciarne almeno uno incolume, la sua armatura ti serve intatta.
Ricorda che hai usato 4 punti di Forza.

Squadra di Wyrmen

Combattività 14 Salute 20

Se vinci, vai al **307**

121

Attendi la loro prima mossa per passare al contrattacco, quando i tuoi sensi ti avvertono di un pericolo imminente con pochi decimi di secondo di anticipo: ti volti, e vedi una grossa lucertola scarlatta piombare su di te e morderti al collo. Perdi 3 punti di Salute.
Urlando per il dolore, estrai la Spada Laser e fai a pezzi l'animale; ti volti e vedi che anche Ala è stato attaccato da una creatura simile. E' stata una seconda coppia di cacciatori di taglie ad attaccarvi alle spalle, cogliendovi di sorpresa, e ingannando persino i tuoi sensi Jedi; mentre i nemici aprono il fuoco, Ala si getta a terra e risponde sparando raffiche di laser col suo blaster. Tu fai volteggiare la tua lama di luce e ti getti nel combattimento.

Cacciatori di taglie Kolderaaniani

Combattività 19 Salute 20

Ad ogni scontro di combattimento, puoi sottrarre 3 punti di Salute ai tuoi nemici, grazie all'aiuto che ti sta dando Ala in battaglia.

Se vinci, vai al **297**

122

Moltiplicando gli sforzi, riesci a issarti in cima e ad introdurti nell'apertura prima che il soldato Wyrmen di passaggio possa fare caso a te. Sei stato veloce: ti è andata bene.

Vai al **198**

123

Percepisci un dolore particolarmente intenso quando atterri sulla casella sbagliata: scariche di elettricità incredibilmente possenti ti attraversano dal capo ai piedi, scuotendoti e lasciandoti barcollante. Hai perso ben 6 punti di Salute! Lentamente fai ritorno alla casella ove ti trovavi prima.

2	2	1
3	1	3
1	2	2

Somma totalizzata: **7**
Ti trovi sulla casella rossa. Devi totalizzare 10, e arrivare alla riga superiore del rettangolo numerico.

Manca poco; hai già provato erroneamente la casella in basso, non ti resta che continuare con quella in alto.

Se vuoi continuare sulla casella in alto, cioè la casella destra della riga superiore, dove c'è un 1, vai al **302**
Se non vuoi continuare su questa via, puoi sempre tornare indietro, al bivio, e scegliere l'altra via, ossia arrampicarti ed entrare nell'arco di pietra: vai all'**81**

124

Tutto è come allora: l'unica cosa che cambia è la tua decisione. In quel momento eri armato, avevi con te la tua Spada Laser, e ti accorgi che anche adesso è così. La estrai dalla cintola e sguainandola in un gesto rapido e letale, salti addosso al Comandante Krivo trafiggendolo in un solo colpo. Puoi vedere tuo zio Shin seguirti immediatamente: grazie alla Forza, recupera la sua Spada Laser – che era appesa alla cintura del Comandante Krivo – e salta addosso ai soldati repubblicani. Puoi sfogare tutta la tua rabbia contro i soldati cloni, e affondi con ira i tuoi colpi su di loro. Combattendo insieme, ne uccidete a centinaia: puoi sentire perfino l'odore del loro sangue mentre li mieti con fendenti e sciabolate della tua arma luminosa.

La tua cieca furia viene interrotta solo quando la visione svanisce. Un altro momento del tuo passato ti viene riproposto, ancora più recente, ma leggermente diverso. Sei su Zaloriis, adesso, e ti ritrovi nella fortezza di Ballah l'Hutt – mortale nemico della tua famiglia. Questa scena risale ad un anno fa, solo che non vedi né l'Hutt né i suoi scagnozzi, ma soltanto tua sorella Karen incatenata e, al suo fianco, Nemos Hatt, un accolito del Lato Oscuro della Forza, che la sta minacciando di morte, e ti guarda con i suoi occhi incendiati d'odio. E' una

scena che non è mai avvenuta, ora che ci pensi: un anno fa, hai sconfitto Nemos Hatt in duello, ucciso Ballah e liberato Karen. Adesso, invece, Nemos ti propone un baratto. Lascerà libera Karen in cambio della tua vita – pretende che tu ti suicidi di fronte a lui, altrimenti ammazzerà tua sorella.

Se sei disposto a compiere questo sacrificio, vai al **226**
Se vuoi attaccare Nemos Hatt, vai al **79**

125

Il colpo finale taglia in due lo spettro di Darth Xargon. Vedi il suo fantasma ridursi ad una nera ombra e scomparire; non senti più la sua voce pronunciare orrendi suoni gutturali. Un silenzio gelido e sovrannaturale è calato nella sala.
Prendi l'Holocron e lo inserisci in una delle tue tasche: segna quest'oggetto come Holocron di Wyrm nel tuo equipaggiamento. Se possiedi già il numero massimo di oggetti, devi rinunciare ad uno di essi in favore dell'Holocron di Wyrm.

Un fascio di luce luminosa prorompe dall'alto: il soffitto si spalanca, e un accecante bagliore ti costringe a chiudere gli occhi. Immerso nella stessa luce che ti ha proiettato in questo labirinto, adesso ne vieni risucchiato salendo verso l'alto. Vedi tutti i piani della Fortezza di Wyrm e della Torre Nera sfrecciare di fronte a te ad incredibile velocità, e quando ti arresti improvvisamente non ti ritrovi nella Sala del Trono di Darth Xargon – ma in un luogo posto ancora più in alto, la sommità vera e propria della fortezza.

Sei in cima alla roccaforte: sei sulla punta della Torre Nera.

Vai al **335**

126

Decidi di attaccare questo avversario usando la Forza. Fai ricorso alla potenza del Lato Oscuro che scorre dentro di te, e la indirizzi contro la statua di pietra animata: senti un formicolio attraversarti il braccio, partendo dalla spalla fino al palmo della tua mano, e quando serri la presa osservi il mostro frantumarsi e sbriciolarsi in polvere.
Hai ottenuto l'effetto desiderato: non immaginavi che fosse così facile polverizzarlo. Probabilmente era la Forza stessa ad animarlo, e a tenerlo unito; sconfitta l'energia che lo teneva in piedi, secoli e secoli di usura tornano ad avere il loro effetto, corrodendolo e disintergandolo. Hai consumato 3 punti di Forza.

L'uscita si riapre, e ti lasci alle spalle la sala, chiedendoti quale altra creatura deciderà di metterti alla prova.

Vai al **319**

127

Di fronte alle scelte che hai dovuto compiere, hai esitato. Hai pensato che prima di ogni cosa viene il bene degli altri: del resto, se hai scelto di lottare e di venire qui, su questo pianeta, è unicamente per il bene della tua famiglia e per ritrovare tuo zio Shin. E' da queste moti-

vazioni che trai la tua forza morale. Questo ti spinge per la prima volta a diffidare delle facili tentazioni in cui ti induce il Lato Oscuro della Forza, così opprimente e tumultuoso in questi luoghi, attorno a te.
Invece di rafforzare la tua convinzione nella via che hai deciso di perseguire, il dubbio ha sfiorato il tuo animo. Stai pensando che forse dovresti porre fiducia in principi più alti, di quelli che stai perseguendo.

Mentre mediti sul significato di queste apparizioni, un gruppo di spettri della Forza ricompare: percepisci la loro ostilità nei tuoi confronti. Ti attaccano, e scopri che sono tangibili, e che hanno una consistenza – non sono più trasparenti e invulnerabili. Questo però implica che anche tu puoi colpire loro.

Spettri della Forza

Combattività 16 Salute 25

Se vinci, vai al **236**

128

Ti sei lasciato alle spalle i rettili pericolosi; hanno provato ad inseguirti correndo, ma non sono molto svelti. Forse hanno volontariamente preferito lasciarti andare; in ogni caso, meglio così.
Devi decidere adesso in quale direzione proseguire: sei entrato in un nuovo tunnel che prosegue in entrambe le direzioni lungo l'asse nord-sud.

Se vuoi svoltare a sinistra, andando verso nord, vai al **45**
Se invece vuoi girare a destra e continuare verso sud, vai al **294**

129

Il cammino non è molto lungo. Sai che il corridoio sta per terminare, ma prima di raggiungere la sommità della Torre Nera noti una porta. Ti incuriosisce il fatto che sia l'unica porta che hai visto in tutto il corridoio.

Se vuoi aprire la porta e vedere cosa c'è dietro, vai al **339**
Se continui ignorando questa porta, vai all'**11**

130

Passate la notte nel tormento: riuscite ad addormentarvi solo perché siete esausti, ma i parassiti non vi danno tregua. Ti svegli all'alba, martoriato dai numerosi morsi che hai subito, molti dei quali sono profonde ferite sanguinanti che non si rimarginano facilmente. Il bruciore è insostenibile, il dolore pure: perdi 4 punti di Salute.
Gli insetti succhiasangue sembra scomparsi, così non indugiate oltre e procedete più velocemente che potete. Mentre camminate, osservi che attorno a voi ci sono delle grosse belve affamate che vi guardano, per poi allontanarsi di corsa. Sono dei Nexu, grosse creature agili ed estremamente pericolose: la loro bocca è un'apertura orizzontale che si apre come una ferita nel bel mezzo del loro volto, cosparsa di denti acuminati ed affilati

come rasoi. I loro artigli sono lunghi ed altrettanto taglienti.

"Ehi, Lite" fa tuo fratello Ala ad un tratto "ho notato che qui crescono parecchie erbe dalle proprietà interessanti. Guarda queste!" Noti un'erba giallognola dall'odore intenso e poco gradevole, che effettivamente potrebbe rivelarsi utile come medicamento, anche se ne ignori le caratteristiche precise. Se vuoi prenderla, segnala come Erba di Wyrm.
"Con queste potrei costruire delle granate e dei Detonatori Termici, invece! Vuoi che lo faccia?" ti chiede Ala, mostrandoti altre erbe dai colori sgargianti che ha trovato frugando tutt'intorno.

Se vuoi che Ala costruisca dei detonatori con queste erbe, vai al **157**
Se preferisci non prenderti pause e continuare a procedere, vai al **23**

131

Il lavoro è duro, ma stringi i denti e riuscite a coprire una buona distanza. La resistenza che la vegetazione di questo pianeta offre ai fendenti della tua Spada Laser è sorprendente; non hai mai incontrato piante così coriacee, come quelle della palude di Wyrm. Continuate fino a notte inoltrata, e trovate una piazzola acquitrinosa non ricoperta da rovi soltanto quando ogni traccia di luce grigiastra è scomparsa dall'atmosfera oscura e tenebrosa di questo pianeta. Sei esausto e ti fermi a mangiare: consuma 1 Pasto o perdi 3 punti di Salute.

“Qui dovremmo poterci riposare; sei stanchissimo, Lite, domani potrei lavorare un po’ io con la Spada Laser, se ti va” propone Ala. Lo ringrazi, ma sai che maneggiare una Spada Laser è molto più difficile di quanto non sembri, e che una persona che non è sensibile alla Forza rischia seriamente di farsi del male – persino di amputarsi qualche arto! – se non sa maneggiarla con cura: è un lavoro che solo tu puoi fare.

Mentre organizzi un giaciglio, Ala esplora un po’ i dintorni facendosi strada fra gli arbusti meno fitti, e trova una strana erba di colore giallognolo e dal forte odore caratteristico: è sicuro che potrebbe avere proprietà curative. La esamini, ma ne ignori le proprietà. Se vuoi tenerla, segna l’oggetto come Erba di Wyrm sul tuo inventario.

Cercate di prendere sonno, ma un ronzio basso ed oltremodo insistente non vi lascia chiudere occhio: senti che proviene da un luogo molto vicino.

Se vuoi andare a controllare, vai al **308**
Se vuoi cercare di riposarti lo stesso, vai al **112**

132

Segui il tunnel. Cammini per oltre un chilometro, e non incontri nessuno fortunatamente, prima di giungere ad una biforcazione del corridoio: sei sceso sotto terra, l’aria qui è molto rarefatta e inquinata; non puoi trattenere un attacco di tosse.
Con cautela, esplori la parte finale della galleria, e scopri di essere arrivato vicino ad un posto di blocco. Una

mezza dozzina di soldati Wyrmen pattuglia il primo dei due tunnel. Hai l'impressione che non saranno affatto avversari pericolosi in combattimento; quello che ti preoccupa è che possono dare l'allarme immediatamente, all'occorrenza, azionando una leva di colore rosso dall'aspetto poco rassicurante.
Il secondo tunnel, invece, è ben più stretto e buio e attraversato da gas di certo poco salubri. Potrebbe essere un modo per assicurarti la segretezza nel tuo cammino, piuttosto che rischiare di scatenare l'allarme nella fortezza.

Se vuoi attraversare i soldati di guardia, hai varie possibilità.
Se hai l'Influenza Jedi, sei un Cavaliere, e hai 3 punti di Forza, puoi usarla per distrarre i soldati e passare dall'altra parte senza che si accorgano di te; vai al **350**
Se hai lo Strangolamento Sith, sei un Cavaliere, hai 3 punti di Forza e vuoi usarlo per uccidere tutti i soldati uno dietro l'altro in modo pulito e silenzioso, vai al **179**
Se hai una Corazza Wyrmen addosso, e vuoi provare a passare, vai al **260**
Puoi scegliere di farti strada combattendo, attaccandoli al **55**
Oppure, puoi immergerti nel secondo tunnel, stretto e attraversato da gas di scarico: vai all'**89**

133

Continui a camminare in questa palude apparentemente interminabile; il tuo sentiero è in discesa, fino a quando non si riunisce al corso d'acqua che hai superato prima – ossia sul fondo del baratro che tuo fratello non è riu-

scito a superare. Le acque velenose scorrono più veloci in questo tratto. Stai camminando sulla sponda del fiume, quando ti viene un'idea: un modo per muoversi più velocemente potrebbe essere quello di ricavare una rudimentale zattera con i tronchi degli alberi rinsecchiti che crescono sulla riva del fiume. Con una tale imbarcazione, potresti raggiungere la fortezza addirittura entro sera – se hai calcolato bene le distanze!

Se vuoi ricavare una zattera e usarla per navigare nel fiume, vai al **17**
Se preferisci proseguire sulla sponda del fiume, vai al **221**

134

Provi a saltare sul tassello in basso al centro, ma una scossa elettrica si alza da terra e ti colpisce: perdi 3 punti di Salute. Imprechi per la malasorte, e ritorni suoi tuoi passi: devi scartare quest'alternativa. Studi nuovamente la situazione.

2	2	1
3	1	3
1	2	2

Se vuoi iniziare a camminare dal tassello in basso a sinistra, sul quale è inciso il numero 1, vai al **349**

continua

Se vuoi cominciare dal tassello in basso a destra, sul quale è inciso il numero 2, vai al **27**
Se non vuoi continuare su questa via, puoi sempre tornare indietro, al bivio, e scegliere l'altra via, ossia arrampicarti ed entrare nell'arco di pietra: vai all'**81**

135

Lanci il detonatore nella vasca con effetti assolutamente devastanti. Il liquido nella vasca è infiammabile, e grazie alla deflagrazione che tu hai provocato non può fare altro che esplodere, in maniera talmente poderosa che il tuo corpo ne viene consumato e incenerito, senza nemmeno che tu possa renderti conto di cosa stia accadendo.

E' così che perdi la vita, nelle grotte del Labirinto del Wyrm.

136

Ignori l'Holocron posto sull'altare, per il momento, e fai il tuo ingresso nel corridoio buio. Ti allontani di pochi metri dalla sala, quando le luci nella sala si spengono e tutte le altre porte si chiudono, sbattendo con rumore tonante. Stranamente i tuoi sensi raggiungono una sensazione di calma ed equilibrio, e non percepiscono più così fortemente la presenza del Lato Oscuro della Forza: esamini a fondo le tue sensazioni, fermandoti a meditare. Se prima la Forza ti appariva come un mare in tempesta, mosso da grosse ondate e da forti correnti, adesso è come se fosse scesa una bonaccia, e una calma piatta invade il tuo animo.

Rientri, e prendi l'Holocron in mano, ma non senti altro che fredda pietra nera adesso. Non riesci più a scorgere i simboli e le immagini incise su di esso; i tuoi sensi non vibrano più, non sentono alcunché… rimani esterrefatto, e trovi un'unica spiegazione.

Questo non è l'Holocron di Wyrm.

E' soltanto una copia, un'imitazione, molto probabilmente una trappola: quando lo sollevi dal suo piedestallo, senti un flebile suono – un *click* metallico – che va ad azionare chissà quale meccanismo. Non intendi scoprirlo: riponi il falso Holocron a posto e abbandoni la sala proseguendo nel corridoio, che continua per una quarantina di metri fino a raggiungere un vicolo cieco. Ci sono molte fenditure, spaccature e crepacci nella pietra tutt'intorno a te. Guardando attraverso uno dei fori più larghi, noti che sei incassato in una parete rocciosa che si affaccia su di un enorme strapiombo. Sembra che tu non abbia via d'uscita da qui, quando il tuo occhi attento nota un corridoio, posto una decina di metri sotto di te, che si erge su questa voragine e ti consentirà di continuare il tuo cammino. Non hai scelta: ti cali di sotto e vi atterri agilmente sopra.

Vai al **186**

137

Le creature si avvicinano, ti scrutano, ti annusano, qualche persino tenta di leccarti. Brulicano tutt'intorno a te, eppure non accennano a segni di ostilità. Forse sono inoffensive, e sono semplicemente incuriosite dalla

tua presenza – cercano di identificarti, e di capire chi o cosa sei.

Se vuoi attaccarle, vai al **353**
Se vuoi continuare lungo il tuo cammino ignorandone la presenza, vai al **228**

138

Nel corridoio vedi due esponenti della Federazione dei Mercanti. Sono due Nemoidiani – la stessa razza cui appartengono il viceré della Federazione, Nute Gunray, e molti importanti funzionari; vestono gli stessi abiti sfarzosi e riccamente decorati, nonché i caratteristici copricapi. Stanno bisbigliando, ma quando passano vicino alla colonna dietro la quale ti sei nascosto riesci a captare i loro sussurri e a comprendere cosa stanno dicendo.

"… è pazzo, completamente pazzo. Questi Sith sono dei pericolosi alleati; non condivido l'ottimistica fiducia del viceré al riguardo. Ha detto che vuole attaccare! Vuole aprire un nuovo fronte di battaglia nel quadrante di Phonos!"
"E' un settore di galassia che non ci serve controllare. Perché dirigere lì le sue armate? Potrebbe aiutarci nella difesa dei sistemi attaccati dalla Repubblica… forse bisognerebbe informare il Conte Dooku della sua linea d'azione."
"Sì, secondo me va fatto. Non possiamo sopportare i continui sbalzi d'umore di Darth Xargon. Forse non ha compreso bene il suo ruolo all'interno della nostra fa-

zione. E' semplicemente un comandante militare, nulla di più, e deve obbedire agli ordini."
"Ma non ci ascolta! Non vuole starci a sentire!"
"Ahimé lo so… Phonos è un'insignificante massa d'acqua, e per di più è protetto dalla Repubblica, adesso. Non comprendo la strategia militare di questo Sith. Impiega la sua legione in modo egoistico, e per obiettivi poco utili ai fini della guerra. Se non ascolta noi, ascolterà il Conte Dooku."

Il discorso dei due mercanti si conclude con un'ultima serie di bisbiglii che non riesci ad afferrare, e poi si separano.

Vai al **327**

139

Le gigantesche macchine da guerra si spostano lentamente; alcune di esse passano vicine al margine dove la palude termina bruscamente ed ha inizio lo spazio della fortezza. Hanno le fattezze di un'enorme creatura metallica squadrata e senza testa: il loro corpo è un parallelepipedo da cui si dipartono quattro grosse zampe artigliate, ed è cosparso da cannoni laser che puntano verso tutte le direzioni, in modo da garantirgli un volume di fuoco a 360 gradi. Ti avvicini, attendi che uno dei mezzi pesanti passi vicino a te e parti di corsa: devi attraversare allo scoperto un tratto non breve, e se non sarai agile abbastanza potresti essere visto.

Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi usarla, vai al **57**
Altrimenti estrai un numero dalla Tabella del Destino.
Se va da 0 a 2, vai al **326**
Se va da 3 a 9, vai al **182**

140

Giungete ad Essanthia: la città è veramente spettacolare come ti aveva descritto Karen. Tutti gli edifici, qui, hanno una linea architettonica elegante e raffinata, forme curve e tondeggianti; ricordano molto le onde del mare, figure dinamiche in continuo movimento. Avvicinandoti con l'astronave, scopri che i riflessi della luce del sole si riflettono sulle pareti delle case e dei palazzi formando stupendi giochi di luce e riverberi, e rifrangendosi in una marea di combinazioni policrome, bellissime a vedersi.
Parcheggiate l'*Ice Spear* non distante dalla enorme cittadella che sovrasta la zona: è una città-fortezza dalla forma di un ottagono dai contorni smussati, difesa da mura alte e imperiose. E' l'unica fortificazione del pianeta, e ti sembra ben difesa da un grosso numero di truppe repubblicane e da batterie di artiglieria pesante disposte su tutto il perimetro. E' una solida roccaforte.
Ala ferma l'*Artiglio di Tard* vicino alla vostra nave, e scende a parlarvi: rimarrà qui a controllare le navi, mentre voi tre vi recate all'interno della cittadella.

"Bene, andiamo. Il nostro appuntamento è all'interno della cittadella, dirigiamoci al Cancello Sud" dice tuo padre.

“Magari potremmo dare prima un’occhiata al mercato: chissà, potremmo trovare qualche oggetto interessante!” suggerisce Karen.

Se vuoi dare un’occhiata al mercato prima di procedere verso la cittadella, vai al **169**
Se vuoi dirigerti direttamente al Cancello Meridionale, vai al **200**

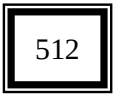
141

Passo dopo passo, ti appropinqui all’altare di pietra e posi i tuoi occhi sull’Holocron. Ti senti il cuore in gola mentre allunghi le mani su questo piccolo oggetto, e quando finalmente serri la tua stretta attorno alla piramide luminosa, ne vedi spegnersi immediatamente la luce, e senti i grossi battenti di pietra delle porte sbattere con rumore tonante. Sei stato chiuso dentro!
Hai l’Holocron in mano, ma non senti altro che fredda pietra nera adesso. Non riesci più a scorgere i simboli e le immagini incise su di esso; i tuoi sensi non vibrano più, non sentono alcunché… rimani esterrefatto, e trovi un’unica spiegazione.

Questo non è l’Holocron di Wyrm.
E’ un falso, una copia… un’imitazione. Un’esca. Una trappola!

Due aperture si spalancano improvvisamente dalla volta di pietra, rovesciando fiumi d’acqua all’interno della sala. Osservi il livello del liquido salire velocemente, e con sgomento ti rendi conto che se non trovi subito un modo per uscire di qui, morirai annegato.

Senza perdere tempo, studi le pareti, le due porte, alla disperata ricerca di un'uscita. Quando l'acqua già ti sta arrivando all'altezza della gola, trovi finalmente qualcosa. Su un pannello di pietra, posto a fianco alla porta opposta a quella da cui sei entrato, scorgi una serratura a combinazione numerica. Non è un tipo di quelli diffusi sul tuo pianeta natale – il desertico e arido Tard-Ei-Tari – ma sai che devi trovare il numero mancante per completare la sequenza e sbloccare una via d'uscita che ti consentirà di sopravvivere.



2	256	8	64	4	128		

Studia attentamente la sequenza di numeri. Mancano due numeri per completare l'enigma. Se capisci quali sono, dirigiti ad uno dei due paragrafi corrispondenti.

Se non trovi la soluzione, non riesci a trovare una via d'uscita. L'acqua riempirà la sala e tu morirai miseramente qui, nella stanza del falso Holocron.

142

All'improvviso una statua alle tue spalle si anima e ti attacca: ti butti a terra, rotolando su un fianco, e ti rialzi. Hai evitato il suo attacco a sorpresa! La statua di pietra di uno dei guerrieri brandisce un enorme spadone

– sproporzionato rispetto alle sue fattezze – e lo fa volteggiare nell'aria, cercando di colpirti. Noti che l'uscita della sala si chiude fragorosamente; la cosa non ti sorprende più, ormai, in questo labirinto, e sai che dovrai sconfiggerla se vuoi procedere.
Il tuo nemico leva in alto un braccio, e lo abbassa minacciosamente verso di te. Poi, come se fosse in grado di usare la Forza, vedi statue, armi, scudi, e massi rocciosi alzarsi e volare verso di te, cercando di colpirti e ucciderti.

Se hai la Telecinesi, almeno 3 punti di Forza, e vuoi usarla per bloccare gli oggetti e dirigerli contro il tuo assalitore, vai al **59**
Se hai una Spada di Ferro, e vuoi usarla per colpire gli oggetti che lui ti lancia contro nel tentativo di difenderti, vai al **171**
Se non vuoi contrastare i suoi attacchi, ma vuoi piuttosto cercare di evitarli, vai al **336**

143

Adesso sei capace di guardarti intorno. Con orrore ti accorgi della presenza di uno sciame di grosse api, pelose e dall'addome rigonfio di veleno. Puoi vedere gocce di quella sostanza velenosa e giallastra cadere a terra, scavando piccoli fori sul pavimento roccioso: immagini l'effetto di un liquido simile iniettato nelle vene del tuo corpo! I tuoi sensi ti informano che è un veleno letale e capace di finirti in pochi attimi.
Se hai usato la Percezione Jedi, sottrai 3 punti di Forza al tuo totale. Se hai usato 1 Carica Campo di Luce, ricorda di eliminarla dal tuo inventario.

Se vuoi combattere questi insetti, vai al **176**
Se vuoi fuggire, devi decidere in che direzione correre: se vai verso destra, vai al **2**
Se corri verso sinistra, vai al **96**

144

Il Dun'Xaath si limita a lanciarti contro palle di fuoco. Non hai voglia di stare qui a combattere contro questa creatura, pertanto ti avvicini e ti produci in uno dei tuoi balzi più potenti e spettacolari. Puoi ammirare lo stupore disegnato sul volto espressivo del mostro, quando ti vede saltare in cielo e atterrare dietro di lui, parecchi metri più avanti. Prima che sia in grado di voltarsi ed eruttare globi fiammeggianti contro di te, sei già scattato in piedi e ti sei proiettato di gran carriera verso il corridoio dall'altra parte della stanza.
Il Dun'Xaath ruggisce di frustrazione e ti insegue, ma tu hai già guadagnato un ottimo vantaggio – e prosegui la tua fuga. Hai impiegato 3 punti di Forza.

Vai al **50**

145

Il rettile si avvicina, e si scaglia all'attacco contro di te. Puoi ammirare un'espressione stupefatta sul suo volto quando spicchi un salto incredibile e atterri molti metri più avanti, lasciandotela alle spalle. Il mostro ruggisce per la frustrazione e si lancia al tuo inseguimento, ma tu sei troppo veloce e già stai correndo verso la fine della passerella.

Alla fine del ponte c'è l'ingresso di un corridoio: continuando di corsa per lasciarti alle spalle il Dun'Xaath, prosegui senza voltarti indietro. Hai consumato 3 punti di Forza.

Vai al **50**

146

Il corridoio sembra interminabile, e la lunga permanenza nelle grotte del Labirinto di Wyrm ti ha messo appetito. Devi fermarti a mangiare 1 Pasto, o perdere 3 punti di Salute. Segui il corridoio fino a quando questo non si immette in una vasta sala dall'altissimo soffitto – ti volti intorno e capisci di essere arrivato nel bel mezzo di un'antica arena gladiatoria.

In uno spazio aperto e alto, ti ritrovi sul fondo di un enorme tronco di cono. Gradinate ricavate nella parete di roccia sono state consumate dal tempo, ma fiaccole ardono ancora di luce verde, rischiarando la penombra. Di fronte a te c'è una porta identica a quella da cui hai fatto ingresso; e dall'oscurità vedi emerge una delle creature che ti hanno aggredito all'ingresso del labirinto. E' il Dun'Xaath di colore nero che avanza verso di te; puoi vedere lingue di fuoco fuoriuscire dalle sue fauci serrate, mentre ti squadra e passa all'attacco sparando palle di fuoco. Hai un ampio spazio nel quale muoverti, e ti tuffi prontamente sul lato scansando la prima raffica di proiettili incendiari. Il tuo cervello si attiva, pensando ad un modo di affrontarlo, ma non hai molte alternative.

Se vuoi attaccarlo frontalmente, vai al **286**
Se hai l'Agilità Jedi, 3 punti di Forza e vuoi farne uso per saltare alle spalle del mostro e fuggire di corsa, vai al **144**
Se ti limiti ad evitare le sue palle di fuoco tenendoti a distanza, vai al **303**

147

Ci sono parecchie sporgenze rocciose, e tu puoi usarne una per fissare saldamente la Fune, lanciando il rampino oltre la vasca e cercando un appiglio in una delle stalattiti presenti dall'altro lato. Ovviamente un simile lancio non ti sarebbe possibile, se non ti aiutassi ricorrendo all'uso della Forza: riesci a guidare il rampino durante il volo, in maniera tale da fissarsi stabilmente all'aggancio naturale che hai individuato.
Attraversi la vasca, sospeso a pochi centimetri dal liquido che contiene – facendo ovviamente attenzione a non toccarlo, e giungi dall'altra parte.

Cancella la Fune dal tuo inventario e continua al **48**

148

Il tuo sentiero è una stretta passerella di roccia, innalzata a oltre dieci metri d'altezza dal fondale della caverna. Affacciandoti, scorgi giù in basso grosse stalagmiti rocciose – hanno tutta l'aria di grossi aculei pronti a infilzarti, se cadi di sotto. Anche dal soffitto pendono enormi stalattiti. Il cammino diventa difficoltoso, ad un certo punto. La passerella di roccia si interrompe: sembra che ampie sezioni siano crollate. Ci sono sottili co-

lonne disposte a intervalli più o meno regolari, e saltare dall'una all'altra è impresa che richiede eccezionale agilità – nonché la capacità di compiere balzi prodigiosi.

Se hai l'Agilità Jedi, sei un Cavaliere, hai 4 punti di Forza e vuoi usarli per saltare da una colonna all'altra e raggiungere l'altra estremità della passerella, vai al **63**
Se hai la Telecinesi, sei almeno Padawan, 5 punti di Forza, e vuoi usarla per staccare alcune stalattiti – e disporle sul tuo cammino, così da renderti più agevole la traversata, vai al **301**
Se non hai questi poteri o non vuoi usarli, ti restano due alternative. La prima è quella di provare lo stesso ad attraversare il baratro: vai al **188**
Altrimenti puoi tornare indietro, al bivio, e compiere l'altra scelta, prendendo la galleria che scende in profondità nella roccia: vai all'**8**

149

Anche facendo appello a tutta la tua agilità, non riesci a scansare tutte le palle di fuoco. Ti butti sul fianco ed eviti la prima raffica, ma subito ne arriva una seconda; uno dei globi infuocati ti colpisce di striscio. Stringi i denti e ti muovi più agilmente che puoi, rotolando, tuffandoti a terra, muovendoti secondo traiettorie imprevedibili, ma alcune delle sfere infuocate riescono a colpirti in vari punti, anche se non gravemente: perdi 3 punti di Salute.
Il mostro ulula di rabbia e frustrazione. Sperava di incenerirti, ma così non è stato, e allora ti si lancia addosso per combattere a corpo a corpo.

Dun'Xaath Nero

Combattività 19 Salute 22

Se vinci, vai al **351**

150

Quando esci dalla buca, il restante gruppo di Gro'bnar ti guarda atterrito e fugge di corsa in tutte le direzioni. Le viscide creature si sono rivelate alquanto codarde – o astute, se preferisci: una volta emerso dalla buca, non si trovano più in condizione a loro favorevole, e scelgono la fuga, infilandosi nelle piccole fessure delle pareti del corridoio.
Rivolgi loro un ultimo sguardo e prosegui sul tuo cammino.

Vai al **146**

151

Ti lanci all'attacco, ma Shin ti blocca usando la Forza: con una forte spinta, ti sbatte al suolo. Perdi 4 punti di Salute.
"Tanto impeto, ma così sciocco. Mi hai deluso, Lite."
Ti rialzi subito in piedi, pensando a qualcos'altro.

Se decidi di buttarti di sotto e suicidarti, vai al **47**
Se vuoi cercare di distruggere l'Holocron, vai al **237**

152

Cammini ignaro del pericolo imminente. Soltanto all'ultimo secondo ti rendi conto che due temibili avversari sono qui, celati nelle tenebre, a tenderti un'imboscata. Dall'oscurità alle tue spalle proviene una coltre di denso fumo velenoso e infiammabile; te ne accorgi troppo tardi, perché già vedi emergere delle palle di fuoco dinanzi a te. Ti tuffi sul lato per scansarle, ma le sfere di fuoco colpiscono la nube di fumo e danno origine ad un'esplosione violentissima. Vieni sbalzato molti metri lontano, il corpo ricoperto da gravi ustioni, ma sei ancora vivo: hai perso 6 punti di Salute.

I due mostri che ti hanno attaccato insieme sono i due Dun'Xaath. Ringhiano contro di te, vedendoti ancora vivo, e si scagliano all'attacco a corpo a corpo: hai l'occasione per ucciderli contemporaneamente, anche se sarà parecchio difficile affrontarli insieme.

Coppia di Dun'Xaath

Combattività 20 Salute 30

Continua fino a quando la Salute dei tuoi nemici non scende al di sotto dei 10 punti; dopodiché continua al **213**

153

Il fetore è talmente possente da stordirti e paralizzarti. Capisci che non è un caso: è una formidabile arma chimica che il mostro che hai di fronte utilizza per im-

mobilizzare le sue prede. Senza indugio ti poni il Respiratore sul volto: finalmente puoi respirare!
Vedendo che il suo odore non ha l'effetto sperato sulla preda, la creatura ruggisce per la rabbia e ti attacca con le sue robuste zampe artigliate.

Qal'tara dai Denti a Sciabola

Combattività 16 Salute 26

Se vinci, continua nel tunnel andando al **67**

154

Prendi una grande boccata d'aria e ti immergi, deciso ad attraversare la grotta il più velocemente possibile. Con poderose bracciate ti fai strada nel cunicolo, seguendo la luce delle alghe. Il cunicolo si restringe fino a quando sei costretto a sfiorare le alghe che ne tappezzano le pareti. Al minimo contatto succede qualcosa di inaspettato: dalle alghe luminescenti, si dipartono dei tentacoli urticanti che sferzano il tuo corpo, recidendo lembi di pelle con i microscopici uncini di cui sono dotate. Mugugni per il dolore, e perdi 2 punti di Salute.
Le alghe diventano improvvisamente ostili, e conti oltre una ventina di questi pericolosi tentacoli che cercano di ferirti e ucciderti. Sarà difficile lottare qui, sott'acqua, con poco ossigeno nei polmoni. Non puoi fuggire se non ti sbarazzi prima di tutti i tentacoli che ti si avvinghiano addosso.

Alghe Wyrmen dai Tentacoli Urticanti

Combattività 10 Salute 24

Dal momento che stai lottando sott'acqua, dove i tuoi movimenti sono limitati, sottrai 4 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento. A partire dal terzo scontro, perdi 2 punti di Salute ad ogni scontro a causa della mancanza di ossigeno (a meno che tu non possieda un Respiratore, che ti consente di respirare sott'acqua e di non perdere alcun punto di Salute supplementare).

Se vinci, vai al **255**

155

Il modulo ricreativo non è altro che un corridoio affollato di alieni dall'espressione poco allegra, e da umani Kolderaaniani che offrono la possibilità di giocare d'azzardo liberamente. Non sai se ti divertirai molto, ma perlomeno puoi ingannare l'attesa cercando di vincere qualcosa.

Un gioco è molto in voga su Kolderaan, si chiama *Dekagon*. Ogni partecipante punta una somma di denaro – la puntata minima è di 5 Crediti – dopodiché lancia per tre volte la sua biglia in una roulette numerata da 0 a 9; dopo aver estratto 3 numeri, ne fa la somma e vede se il totale è inferiore o superiore a 10. Nel primo caso, vince un quantitativo di soldi uguale alla puntata. Nel secondo caso, perde la posta. Nel caso in cui il totale è 10, ha fatto Dekagon e vince 5 volte la posta!

Se vuoi tentare la sorte, puoi giocare, decidendo una somma da puntare, estraendo 3 numeri a sorte e controllando la loro somma. Puoi giocare per tutto il tempo che vuoi – a meno che tu non rimanga a corto di denaro!

Quando hai finito, puoi tornare alla nave al **259**
Oppure puoi passare per il modulo commerciale al **281**

156

Avanzi cercando di sopportare il nugolo foltissimo di insetti che ti si sono attaccati addosso; ormai rinunci persino a tentare di scacciarli. Tenti di continuare così, ma dopo qualche ora di cammino lento e faticoso ti ritrovi martoriato dai loro morsi, e sanguinante: hai perso 4 punti di Salute a causa loro!
Dovete fermarvi necessariamente. Vi attrezzate in uno spiazzo senza vegetazione: consuma 1 Pasto o perdi 3 punti di Salute nel frattempo. Gli insetti succhiasangue sono ancora addosso a voi.
"Come facciamo a dormire, Lite? Io propongo di accendere le torce! Non resisto!" ti prega Ala.

Se vuoi che Ala accenda le torce, vai al **292**
Se scegli di dormire senza accedere fuochi, vai al **130**

157

Gli raccomandi di fare presto, prima raggiungete la fortezza e meglio è. Ala ti prende in parola: lavora con sveltezza, con gli strumenti estratti dalla sua cintura. Sminuzza le erbe, le mischia, le intinge in un liquido

che ha spremuto da delle bacche verdastri che ha ritrovato negli arbusti spinosi immersi nella fanghiglia di questa palude; dopo circa un'ora, ha ottenuto i principi attivi che gli consentono di costruire una mezza dozzina di Detonatori Termici. Puoi prendere 2 Detonatori Termici, se vuoi; il resto se li tiene Ala.
"Potranno farci comodo, questa palude è piena di insidie. Possiamo andare."

Vai al **23**

158

Hai fatto la scelta sbagliata. Preghi silenziosamente che il soldato non guardi verso di te, ma è proprio quello che accade: subito ti indica e lancia l'allarme. L'intera base scatta all'erta: soldati, droidi, mezzi da combattimento e creature carnivore rilasciate dagli interni della fortezza sono tutte addosso a te.
E' una lotta che non hai alcuna speranza di vincere.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

159

Il tuo silenzio non viene accolto bene: uno dei Wyrmen si volta e fa un cenno agli altri, che pigiano la leva rossa che fa suonare l'allarme. Immediatamente sguaini la Spada Laser e dai inizio ad un combattimento, travolgendoli con l'impeto dei tuoi attacchi, ma è tutto inutile.
Il corridoio si riempie di gas venefici che ti fanno perdere i sensi, lasciandoti a terra indifeso. Poi, quando

sopraggiungono le pattuglie di droidi della fortezza, non esitano a sparare sul tuo corpo, finendoti.

La tua avventura termina così.

160

Usando la Forza, tieni sospesi nell'aria questi pesci: non è un problema tenerli immobili nell'aria. Purtroppo il loro numero aumenta, mettendo a dura prova la tua abilità nell'uso della Forza. Riesci a tenerne immobilizzati circa una quarantina, quando ad un certo punto sei costretto a cedere. Sono troppi!
Cerchi di lanciarli il più lontano possibile, sempre facendo ricordo alla Forza, ma per ogni pesce che allontani, due ne emergono dalle acque, divaricando le larghe mandibole e cercando la tua carne. Sono affamati e sono molti: devi affrontarli.
Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza per usare la Telecinesi.

Branco di Pesci Vorkar

Combattività 17 Salute 28

Se vinci, vai al **38**

161

Assaggi uno dei funghi e sei soddisfatto: sono proprio identici a quelli che crescono a Tard! Puoi ottenere 2 Pasti raccogliendo i funghi che crescono qui intorno.

Se vuoi aggiungi 1 o 2 Pasti al tuo registro d'azione.

Per proseguire, vai al **90**

162

Grazie a tutta la tua agilità, e ad una buona dose di fortuna, riesci a saltare in qualche maniera da una colonna all'altra: vuoi aggrappandoti ai pinnacoli rocciosi anche quando non riesci a centrarli col tuo salto, vuoi ricorrendo alla Forza per trovare appigli inaspettati ed evitare di cadere nel baratro. Più di una volta rischi la vita e ti ritrovi sospeso metri e metri sopra le stalagmiti appuntite, ma sempre riesci a cavartela e a proseguire, raggiungendo l'altra estremità del ponte di pietra.

La passerella di roccia si allarga, e si infila in un corridoio roccioso simile a quello dal quale sei entrato. Mentre cammini, vedi che una galleria buia si apre improvvisamente di fronte a te. Puoi entrarvi, oppure puoi proseguire lungo il percorso principale.

Se entri nella grotta buia, vai al **272**
Se prosegui lungo il percorso principale, vai al **67**

163

Cerchi di concentrarti sulla Forza, ma le tue visioni non sono affatto chiare. Vedi soltanto orribili fantasmi annebbiarti la mente, presentando davanti a te scene di orrore, morte, e massacro. Distogli la tua attenzione da queste macabre immagini, e cerchi una via per superare

gli addensamenti di cristalli e continuare il tuo cammino.
Nella zona noti parecchie uova, piccole e dalla forma allungata: sono uova di Kinrath. Scorgi una decina di queste creature simili a grossi insetti verdi dalle lunghissime zampe, ma essi ignorano la tua presenza.
Non avendo altro da fare in questa caverna, vai avanti.

Vai al **76**

164

Con uno sforzo sovrannaturale, ordini a tutte le cellule che compongono il tuo corpo di respingere il veleno che le sta soffocando. Senti il sangue rivoltarsi nelle vene, e una forte febbre ti assale; il processo è lungo ed estenuante, ma finalmente vedi parte del veleno fuoriuscire dalla ferita. Il tuo organismo ha respinto la minaccia, ma sei così debilitato che perdi 3 punti di Salute per la fatica.
Dopo un po' ti senti meglio, e puoi continuare il tuo cammino, decidendo quale direzione prendere.

Se vai verso destra, vai al **2**
Se scegli di andare a sinistra, vai al **96**

165

Stai camminando ignaro del pericolo che ti attende. Il tuo sesto senso ti dice di buttarti a terra, e prontamente ti getti al suolo: senti una sciabolata di fiamme a pochi centimetri dalla tua testa. Ti alzi e senti altri colpi sferzare l'aria. Sono attacchi provenienti da una creatura

invisibile, a quanto pare. Puoi percepirli prima che ti colpiscano, concentrandoti sulla Forza, ma sarà dura sconfiggere quest'avversario affidandosi solo alle proprie sensazioni.

Globo Infuocato Xaath (invisibile)

Combattività 11 Salute 20

Se vinci, vai al **313**

166

Rapidamente fai appello alle tue energie interne, nonché al Lato Oscuro della Forza che scorre impetuoso dentro di te, e attacchi il mostro: una stretta mortale e violenta si chiude attorno al suo collo. Puoi sentirne il dolore: il grosso lucertolone sta affogando, respirando il suo stesso gas velenoso! Lo vedi stramazzare al suolo agonizzante. Il tuo attacco ha avuto l'effetto sperato.
Hai usato 3 punti di Forza.

Vai al **92**

167

Entri nella fabbrica di parti per droidi: vedi grandi catene di montaggio produrre droidi in quantità. La fabbrica è sorvegliata da un buon numero di droidi guardiani, e da qualcuno dei soldati in armatura bianca. Non è una sorveglianza eccezionale, ma devi comunque stare attento mentre ti muovi.

Localizzi l'uscita che ti interessa: su uno dei corridoi formati da passerelle metalliche sospese in alto, lassù, vedi l'imboccatura di un tunnel che si immerge nelle mura che separano questo quartiere dal quartiere adiacente; un'ottima possibilità per continuare la tua esplorazione della fortezza. Puoi salire su per una piccola serie di scalinate metalliche arrugginite, ma prima ti serve un diversivo.

Se hai la Telecinesi e 3 punti di Forza, puoi creare facilmente il diversivo che ti serve: vai al **329**
Altrimenti, l'unica soluzione che ti viene in mente è sovraccaricare e distruggere uno dei macchinari della catena di montaggio. Vai al **64**

168

Rimanere nascosto sotto il mezzo di trasporto ti assicura di entrare senza essere visto. Sei appeso a pochi centimetri di distanza dal suolo, e tenendo salda la presa stringi i denti. Subisci una lunga serie di urti, scossoni, graffi; spesso la tua schiena striscia contro il terreno, per non parlare delle piccole pozze d'acqua violace e corrosive che bagnano i tuoi vestiti, bruciando la tua pelle.
Perdi 3 punti di Salute per le varie ferite che riporti.

Il trasporto supera il cancello ed entra nella fortezza. Aspetti un po', e quando ti sembra di essere al sicuro ti lasci cadere; ti nascondi velocemente. Sei entrato all'interno della roccaforte.

Vai al **231**

169

Ti dirigi verso il mercato, seguito da Denda e Karen. Vedi alieni delle razze più diffuse su Phonos – Twi'lek, Ithoriani, Rodiani e tanti altri – intenti ad adescare i visitatori con le loro inutili cianfrusaglie. Scartando gli oggetti inutili, trovi sulle bancarelle i seguenti articoli:

Bacta Tank	prezzo: 40 Crediti l'una
Fune	prezzo: 25 Crediti
Pasti	prezzo: 18 Crediti l'uno
Anello di Giada	prezzo: 30 Crediti

Puoi comprare quante Bacta Tank e quanti Pasti vuoi. Ci sono soltanto una Fune e un Anello di Giada, se li desideri.

Quando hai finito di fare compere, vai al **200**

170

Qualcosa ti ha punto il braccio: è un'ape! Ce n'è un intero sciame e ti sta attaccando. La loro puntura è incredibilmente dolorosa: una fitta lancinante ti esplode nel braccio, e i tuoi sensi sono obnubilati per un attimo da una sensazione bruciante che si propaga velocemente in tutto il corpo. Corri via, allontanandoti dagli insetti, che sembrano soddisfatti e rinunciano ad infierire su di te. Ti accasci al suolo: il veleno sta entrando in circolo velocemente. Ti rendi conto che stai rischiando la vita.

Ti domandi quali medicinali potrebbero esserti utili in questo momento… se soltanto avessi un Infuso di Kol-

to, sei certo che le sue eccezionali proprietà mediche potrebbero salvarti…

Se hai la Guarigione Jedi e sei un Cavaliere, vai al **113**
Se hai la Guarigione Jedi e sei un Padawan, vai al **275**
Se possiedi un Infuso di Kolto e vuoi usarlo immediatamente, vai al **3**
Altrimenti vai al **54**

171

La tua idea si rivela pessima: molti di questi oggetti sono di pietra, o di metallo, e non puoi fare molto per difenderti con la tua spada. Riesci a deviarne alcuni, ma molti riescono a colpirti e a danneggiarti: perdi 6 punti di Salute a causa delle ferite, prima che la creatura decida di terminare questo tipo di attacco.

Vai al **94**

172

Ti prepari al combattimento. Devi affrontare un numero enorme di questi pipistrelli scheletrici. Ti attendi che le creature attacchino in massa, invece sono molto più intelligenti di quanto non pensi: mentre il grosso dello stormo vola in circolo su di te, ogni tanto nugoli di decine di pipistrelli piovono per sferrare repentini attacchi in picchiata, e ritornano nel mucchio. Difficilmente ne uscirai vivo.

Pipistrelli Vampiri del Wyrm

Combattività 15 Salute 60

Dopo aver effettuato i primi quattro scontri, puoi fuggire in qualunque momento andando al **7**
Se continui il combattimento e vinci, vai al **75**

173

Cerchi di risalire velocemente, facendo uso non solo della tua naturale agilità, ma anche della fune; purtroppo, quando hai raggiunto soltanto metà della buca, la Fune cede, rosicchiata in più punti dagli strani essere simili a insetti. Cancella quest'oggetto dal tuo equipaggiamento.
Ti arrampichi a mani nude, ma mentre risali devi subire gli attacchi delle creature: sei impegnato nella scalata, e al tempo stesso ti difendi alla meno peggio dai loro morsi e dalle loro punture – portate con piccoli pungiglioni nascosti nel folto pelame del loro corpo di insetto.

Semi-Insetti Gro'bnar

Combattività 8 Salute 18

Per la durata di questo combattimento la tua Combattività soffre di un handicap di 4 punti, dovuto alla precarietà della posizione in cui sei sospeso.

Se vinci, vai al **150**

174

Non trovi nessun oggetto di interesse. Inveendo contro la malasorte – stai ancora pensando a quella Spada Laser danneggiata e inutilizzabile – riprendi il tuo cammino in queste grotte scure e pericolose.

Vai al **294**

175

Sali talmente tante di quelle rampe di scale, che devi fermarti un momento a prendere fiato. Sei stanco: la torre è altissima, e tu la stai percorrendo tutta quanta a piedi, a partire dalle sue fondamenta sotterranee, fino alla sua sommità estrema!

Sei certo di essere giunto ai piani alti, quando le scalinate terminano bruscamente in un curioso corridoio. E' un corridoio a chiocciola, in salita e che svolta tortuosamente a destra; lo segui, quando senti alle spalle un rumore che ti fa voltare di scatto.

Un grosso animale carnivoro ti sbarra la via. E' molto simile ad uno dei Nexu che hai incontrato nella palude, ma è alto almeno il doppio. Le sue zampe sono muscolose e possenti, gli artigli scintillanti e lunghissimi. I suoi occhi brillano di una luce innaturale, e mentre spalanca le mascelle rivelando una doppia fila di zanne schiumanti di bava fosforescente, inarca la sua schiena e prende la rincorsa verso di te.

Sfoderi la Spada Laser e la tieni alta sulla tua testa, in posizione di guardia. Non sarà affatto facile uscire vincitore da questa lotta.

Nekrantos

Combattività 21 Salute 23

Scopri che il tuo nemico è particolarmente sensibile ai colpi inflitti con la Spada Laser: puoi raddoppiare tutti i danni che subisce dalla tua arma.

Se vinci, vai al **316**

176

Scegli di fronteggiare le api. Sono loro ad attaccare te, accerchiandoti e colpendoti a turno: sei attento a scansare i loro attacchi, e a contrattaccare infliggendo il massimo del danno. I loro pungiglioni scintillano mentre cercano di iniettare il loro letale veleno nelle tue vene.

Api del Labirinto

Combattività 10 Salute 28

Se durante il combattimento estrai un 1, interrompi immediatamente la battaglia e vai al **247**

Se vinci, senza estrarre nemmeno una volta il numero 1 durante gli scontri del combattimento, vai al **214**

177

Hai ucciso parecchi Vorkar: hai via libera. Senza attendere che ne arrivino altri ad attaccarti, ti allontani dal

fiume e ti apri un varco nella vegetazione, fendendo gli arbusti, i rovi e i bassi rami degli alberi con la Spada Laser. Il tuo cammino è ora molto più lento, ma perlomeno non devi confrontarti con un centinaio di creature che cercano di azzannarti!

Vai al **300**

178

Ti apri un varco nella vegetazione con la Spada Laser; avanzi lentamente, ma perlomeno scopri un sentiero parallelo a quello che stavi seguendo, e che non termina là dove i Nexu ti stavano attendendo. Attento a procedere silenziosamente, hai quasi superato il branco di carnivori in agguato quando un paio di Nexu – nascosti negli alberi vicini – ti intravede e t'attacca: la tua risposta è pronta ed efficace, decapitandoli con un paio di rapidi volteggi della tua Spada Laser. Purtroppo, l'allarme è stato lanciato e le altre creature ti saltano addosso in gran numero: devi combatterle tutte.

Branco di Nexu

Combattività 19 Salute 25

Se vinci, vai al **14**

179

La potenza del tuo odio e della tua ira ti rendono inarrestabile: li senti montare dentro di te, e poi rivolgi la loro forza contro i sei soldati di guardia nel tunnel. Puoi sen-

tire la gioia del massacro mentre spegni le loro vite ad una ad una: in pochi secondi, i Wyrmen stramazzano al suolo morti.
Adesso che ti sei liberato la via, in maniera così efficace da impedire loro di scatenare l'allarme nella fortezza, puoi procedere con tutta calma.

Ricorda che hai usato 3 punti di Forza. Vai al **243**

180

Mentre Ala prende sonno, rimani all'erta e mediti sulla Forza, per sentire la presenza dei vostri potenziali aggressori tutt'intorno a voi. Sorvegli tutta la situazione, senza mai addormentarti né battere ciglio. Senti distintamente che il gruppo di Nexu alle tue spalle ha intenzione di caricarvi, e appena si muovono sguaini la Spada Laser e la fai volteggiare davanti a te, in posizione difensiva; mentre svegli Ala a gran voce, colpisci la prima delle creature carnivore che salta su di te, amputandone la zampa artigliata. Sarà una dura lotta.

Branco di Nexu

Combattività 20 Salute 33

Ad ogni scontro di combattimento sottrai 3 punti di Salute ai tuoi nemici, grazie all'aiuto che ti dà Ala facendo fuoco col suo blaster.

Se vinci, vai al **235**

181

Ti prepari ad un poderoso utilizzo del tuo potere nella Forza. Ti sei addestrato a lungo per ottenere una simile padronanza del Lato Oscuro: lentamente, senti l'energia attraversarti dai piedi fino alla punta delle dita, e lasci che lampi elettrici si scatenino dalle tue mani. Senti il potere della Forza scorrere in tutto il tuo corpo, fino a farti rizzare i peli su tutto il braccio, mentre ondate di energia si inarcano verso l'alto. Con un rumore fragoroso, i fulmini piovono verso il basso sui loro bersagli: ognuno di loro colpisce una torretta, travolgendola con violenza impressionante e friggendone i circuiti di alimentazione.

L'artiglieria è stata messa fuori uso. Ti fermi a prendere fiato: hai usato 6 punti di Forza tutti in una volta, ma ti sei aperto la strada.

Puoi continuare a camminare senza problemi: sei quasi arrivato a destinazione.

Vai al **129**

182

Corri più veloce che puoi, percorrendo la distanza fra te e la macchina da guerra abbastanza velocemente da non essere visto. Salti su una delle zampe del mostro metallico e repentinamente raggiungi il suo corpo, appendendoti agli appigli disposti sulla sua superficie. Noti che ci sono vari sportelli che si possono aprire dall'esterno, per entrare all'interno del mezzo.

Il macchinario sta per entrare nella fortezza; ci sono delle guardie fuori dal cancello e sopra le mura

tutt'intorno, e se non nascondi la tua presenza verrai scoperto sicuramente.

Se vuoi appenderti alla parte inferiore del corpo della macchina, vicino alle zampe, sperando di non essere visto dal basso, vai al **232**
Se vuoi aprire uno degli sportelli ed entrare nella macchina, vai al **29**

183

Nessun altro ostacolo si frappone fra te e l'Holocron. Una luce scarlatta illumina il tunnel sempre di più, a mano a mano che ti avvicini. E prima che tu giunga al nero portone, ti tocca fare un'orribile scoperta – così scioccante da lasciarti barcollante e senza fiato.

Vedi due cadaveri di avventurieri, a terra. Sono morti da non molti giorni: e sono coloro che più di tutti gli altri si sono avvicinati all'uscita del Labirinto di Wyrm. Qui, a pochi metri dalla salvezza, giacciono morti assassinati barbaramente i tuoi fratelli Wibo e Speedh Coldlancer. La scena ti sembra irreale, la loro presenza in questo luogo è qualcosa che stordisce la tua percezione della realtà, ma non c'è dubbio, sono loro due. Riconosci subito Speedh, sfigurato e ferito in più punti dalle artigliate di un Dun'Xaath, mentre non puoi vedere il volto di Wibo, semi-carbonizzato e ustionato a tal punto da risultare irriconoscibile, ma non hai dubbio che si tratti di lui.

Inorridito dalla loro morte, ti chiedi che cosa ci facessero qui, per quale motivo si trovano su questo pianeta. Cosa c'entra questo luogo con i tuoi fratelli?

Se segui il Lato Chiaro, vai al **263**
Se persegui il Lato Oscuro, vai al **93**

184

Prendi una poderosa rincorsa verso l'angolo più lontano della sala e ti tuffi: sei salvo per pochi decimi di secondo. Il masso di dimensioni titaniche atterra nel centro della sala, seppellendone grande parte; anche il cavaliere di pietra si trova lì sotto, polverizzato.
Hai evitato la morte per un soffio, stavolta, ma ce l'hai fatta! Prendi fiato e ti asciughi il sudore dalla fronte: te la sei vista brutta.

L'uscita si riapre, e ti lasci alle spalle la sala, chiedendoti quale altra creatura deciderà di metterti alla prova.

Vai al **319**

185

Il tuo tentativo ha successo: dirigi contro il cavaliere di pietra tutti gli oggetti che ha animato, e lo travolgi con impeto devastante. Gli impatti sono così violenti che vedi pezzi di pietra asportati via dalla statua; il suo spadone viene spezzato in più frammenti. Con un ultimo potente colpo, un masso di pietra lo colpisce in pieno, spaccandolo in due metà.

Il tuo nemico non si riprende da un attacco del genere; i suoi resti giacciono inanimati sul pavimento. Ti aspetti che qualcun'altra delle statue prenda vita e decida di attaccarti, ma così non è. L'uscita si riapre, e ti lasci alle spalle la sala, chiedendoti quale altra creatura deciderà di metterti alla prova.

Vai al **319**

186

La lunga permanenza nelle grotte del Labirinto di Wyrm si fa sentire. Sei affamato, e devi fermarti un momento a mangiare 1 Pasto o perdi 3 punti di Salute. Continuando, avanzi lungo la passerella di pietra. Noti che essa è simile ad un lunghissimo e sottile ponte che unisce due estremità di un basamento roccioso. Sotto di te, puoi ammirare un vastissimo pavimento di pietra posto a decine e decine di metri di distanza. La temperatura sta calando e si sta avvicinano allo zero: trattenendo i brividi di freddo, vai avanti.

Sei giunto a metà della passerella quando i tuoi sensi lanciano l'allarme. Stai per incontrare nuovamente una delle due creature che ti hanno aggredito all'ingresso del labirinto: un Dun'Xaath sta percorrendo il ponte di pietra, e ti sta venendo incontro. E' la creatura di colore bianco, che ti si fa vicino e comincia ad esalare il suo alito fetido – oltre che velenoso e letale. Fai ragionare velocemente il tuo cervello: ci sono vari modi in cui puoi decidere di affrontarlo.
Una possibilità è quella di attirarlo al centro del ponte, lì dove la passerella è più sottile. Se trovi un modo per

distruggere la passerella di pietra proprio sotto i suoi piedi, potresti farlo precipitare e liberartene definitivamente. Un secondo modo, se disponi dell'agilità necessaria e non desideri combattere contro di lui, potrebbe consistere nel saltare dall'altra parte e fuggire di corsa. Altrimenti, puoi semplicemente combattere contro di lui e vedere se stavolta riesci a ucciderlo una volta e per sempre.

Se hai un Detonatore Termico e vuoi lanciarlo contro il Dun'Xaath quando arriva al centro del ponte, vai al **100**
Se hai la Telecinesi, il grado almeno di Padawan e 3 punti di Forza, e vuoi usarli quando il Dun'Xaath arriva al centro del ponte, vai al **334**
Se hai l'Agilità Jedi, 3 punti di Forza e vuoi usarla per saltare dall'altra parte e sfuggire al Dun'Xaath, vai al **145**
Altrimenti, devi combattere contro il mostro al **215**

187

Tiri giù la leva, e vedi scorrere il blocco di pietra che bloccava uno dei due ingressi. Così facendo hai aperto una porta chiudendo l'altra. Quando provi a riabbassare la leva, scopri che essa è bloccata. Cerchi di forzarla, ma non si smuove in nessun modo: a quanto pare hai compiuto la tua scelta.
Prendi l'unica delle due porte che ti è rimasta, sperando di non incontrare ostacoli sul tuo cammino. Quello che trovi è un tunnel differente dagli altri che hai attraversato sinora. Il pavimento è stato realizzato da una razza civilizzata, dato il disegno regolare delle pietre nere su cui stai mettendo piede; e sulla volta rocciosa, lavorata

in maniera tale da avere una sezione a semicerchio, noti delle torce disposte ad intervalli regolare, che gettano una luce verde sul tuo percorso.

Continua al **31**

188

Vuoi provare ad attraversare il baratro a tutti i costi. Sei curioso di vedere se l'agilità di cui disponi è sufficiente a saltare da una colonna all'altra; ma non hai considerato che un errore di valutazione della tua abilità potrebbe risultarti fatale – se cadi di sotto non c'è scampo.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Agilità Jedi, puoi usare punti di Forza per incrementare il numero estratto: ogni 2 punti di Forza sacrificati, puoi aumentare di 1 il numero estratto.

Se il numero va da 0 a 8, vai al **229**
Se il numero va da 9 in poi, vai al **162**

189

Azioni la leva a destra. La resistenza fortissima del meccanismo ormai vecchio di secoli ti fa compiere uno sforzo non indifferente: mentre sospingi la leva verso l'alto, cercando di sollevarla completamente, percepisci che la temperatura nella galleria – e sopra la vasca – si sta rapidamente abbassando. L'aria sta diventando gelida.

Se vuoi continuare a sollevare la leva destra fino alla sommità, vai al **227**
Se vuoi abbassare la leva destra, e alzare quella sinistra, vai al **312**
Se vuoi rinunciare definitivamente ad azionare le leve, vai al **108**

190

Procedi sempre con cautela, chiedendoti quanto cammino dovrai fare prima che la luce del giorno torni a illuminare una parte del sentiero. Non puoi vedere in lontananza, ma ti rendi conto che il sentiero su cui sei forzato a procedere si fa sempre più stretto, costeggiato da alberi i cui tronchi diventano via via che avanzi più larghi e nodosi.
Cammini concentrandoti sulla Forza e lasciando che siano le tue percezioni a guidarti; a un certo punto, ti rendi conto che un gruppo di animali carnivori sta caricando verso di te. Sono dei Nexu - grossi predatori vagamente simili a felini, dagli artigli lunghi e affilati come rasoi, e dalle fauci ricoperte da zanne acuminate ed altrettanto taglienti. Sembra che ti abbiano teso un agguato.
Non puoi evitare questo combattimento: devi combattere contro i Nexu ad uno ad uno, fino alla morte se necessario.

Branco di Nexu

Combattività 20 Salute 31

Se vinci, vai al **14**

191

Studiate a lungo la situazione, e trovate un unico modo di procedere: ci sono due alti alberi i cui tronchi, legati l'uno consecutivamente all'altro, potrebbero formare una sottile passarella – un ponte da stendere sul baratro. Ala ha con sé i materiali per legarli insieme efficacemente, tu hai la Spada Laser che ti consente di praticare un taglio alla base di questi alberi: le loro cortecce non sono dure abbastanza da rappresentare un ostacolo. In poco tempo avete costruito il vostro ponte artigianale, e lo fate avanzare sullo strapiombo.
I Nexu dall'altro lato reagiscono, appostandosi tutt'intorno all'altra estremità della passarella: hanno intenzione di ostacolarvi seriamente.

Arrivate a metà della passerella, camminando con cautela, quando i Nexu partono all'attacco, lanciandosi di corsa sul vostro ponte. Trovandoti davanti ad Ala, sfoderi la Spada Laser e cerchi di non far passare oltre nessuno dei Nexu, ma non puoi evitare che alcuni saltino sopra la tua testa e aggrediscano anche Ala. Non può aiutarti in questa battaglia, essendo impegnato a difendersi.

Gruppo di Nexu

Combattività 18 Salute 23

Se vinci vai al **337**

192

Anche l'ultimo dei droidi è andato, liquefatto dai colpi vibrati dalla tua Spada Laser. Esplorando l'interno della macchina da guerra, trovi uno strano oggetto: è una tessera che funge da chiave magnetica. Se vuoi tenerlo, segnalo come Chiave Zeta.

Ti siedi al posto di comando: i visori ti mostrano quello che accade tutt'intorno al tuo mezzo. I comandi sono semplici e intuitivi, ed al primo tentativo riesci a mettere in moto il macchinario e a condurlo indisturbato all'interno della fortezza, superando il cancello e la sorveglianza.

Una volta introdotto nella fortezza, fermi il mezzo da guerra e scendi dal portellone dal quale sei entrato.

Vai al **266**

193

Appena esci dall'iperspazio, ti arriva il cuore in gola di fronte allo spettacolo desolato offerto da Wyrm: mai prima d'ora avevi visto un pianeta così sterile e desolato, e al tempo stesso sentito un possente disturbo nella Forza. I tuoi sensi ti urlano di allontanarti subito da qui, hai la pelle d'oca tanto è potente la sensazione di malessere e disagio che avverti tramite la Forza. Senti che il Lato Oscuro è all'opera.

Ala non riesce ad avere le tue stesse percezioni; più che dal pianeta, è preoccupato dal grosso numero di navi presenti nel sistema. Sono tutti vascelli della Confederazione Sistemi Indipendenti – CSI – ossia l'altro nome con cui si fanno chiamare i Separatisti, assieme ai si-

stemi che hanno aderito alla loro causa e vogliono secedere dalla Repubblica.
"Per la Forza! Il pianeta è un'immensa palla di fango e vegetazione morta! E' un'unica grande palude che ricopre tutta la superficie del globo. Cosa percepisci, Lite?"
"Sento… strane sensazioni che si accavallano l'una sull'altra, in una cacofonia orrenda di percezioni. Sento la Forza scorrere come un mare impetuoso, come un turbine violento e pericoloso. Avverto che qui troveremo le risposte che cerchiamo. Atterriamo, Ala, e occhio a quelle navi separatiste."

Lentamente, scendete sul pianeta, e cercate un posto per atterrare, ma scopri che non esiste nemmeno un metro quadro di terreno che non sia occupato da acquirtini fumanti e puzzolenti, o da alberi tetri e contorti l'uno addosso all'altro in uno squallido paesaggio di morte e putrefazione. State cercando uno spazio aperto per fermarvi con l'*Artiglio* quando in lontananza, sul fondo di una conca che si apre nel bel mezzo della nera palude, vedi stagliarsi una poderosa roccaforte – la più impressionante che ti sia mai capitato di vedere. Da lontano riesci a distinguerne il contorno a malapena, ma vedi con chiarezza ergersi una torre nera, come una spina che si diparte dal terreno e si conficca nel ventre del cielo scuro.
"E' qui che troveremo informazioni su Shin – fermati, Ala. Lo sento chiaramente nella Forza."
Ala non discute; sceglie l'unico spazio aperto esistente tra i folti roveti che si trovano sotto di voi e sistema alla meno peggio la nave. Scendete su Wyrm, cercando un modo per aprirvi una strada da qui alla fortezza.

“Dobbiamo raggiungere quella fortezza, Ala; non so perché, ma sento che è lì che mi conduce il mio cammino.”
“Va bene, non voglio obiettare, ma dimmi come facciamo ad arrivarci – c’è la palude più ostile e tremenda che abbia mai visto, per chilometri e chilometri, prima della fortezza!”
“Apriamoci una via innanzitutto.”

Esamini con cura la zona: attorno a te e sopra le vostre teste vedi soltanto rovi, di un colore e di una consistenza quasi metallici. L’unico strumento che può aprirti un varco è la tua Spada Laser. Guardando meglio, noti che a duecento metri di distanza scorre un piccolo corso d’acqua violaceo e fangoso; il tronco di un grosso albero si è abbattuto, aprendo un varco naturale fra i rovi. Il corso d’acqua non conduce nella direzione giusta, ma seguirlo potrebbe essere un modo per muoversi agevolmente nella palude – seppur seguendo un percorso più lungo.

Se scegli la via diretta da qui alla fortezza, devi farti strada fra i rovi con la tua spada andando al **34**
Se vuoi seguire il varco naturale lungo il corso d’acqua, vai al **210**

194

I tuoi poteri mentali sortiscono un effetto, che è quello di allontanare un buon numero di creature, ma non è quello sperato. Il grosso del mucchio infatti continua a volteggiarti intorno, indeciso sul da farsi; ma alla fine la loro aggressività naturale e la loro fame hanno la

meglio, e i loro istinti li spingono ad attaccarti. . Ti prepari all'inevitabile battaglia – ti sono già addosso, e ti attendi un attacco in massa. Invece i pipistrelli continuano a girarti intorno, apparentemente innocui, salvo partire in piccoli nugoli in picchiata verso di te, portando a segno repentini attacchi improvvisi e rientrando nel mucchio. Sarà difficile uscirne vivi.

Pipistrelli Vampiri del Wyrm

Combattività 13 Salute 40

Dopo aver effettuato i primi quattro scontri, puoi fuggire in qualunque momento andando al **7**
Se continui il combattimento e vinci, vai al **75**

195

La storia prosegue, e ti parla dell'Accademia Sith fondata da Darth Xargon per preservare i segreti contenuti nell'Holocron. Strutturata come un gigantesco labirinto sotterraneo di caverne, aveva il compito di addestrare e selezionare gli accoliti di Xargon, nonché di preservare i segreti dell'Holocron. Non ci metti molto a capire che l'accademia non è altro che il labirinto in cui ti trovi adesso!
Gli archivi ti mostrano qualcosa di estremamente interessante: la mappa del labirinto. L'immagine tridimensionale si apre davanti a te: puoi tracciare il cammino che hai seguito per arrivare fin qui. La tua attuale posizione è mostrata da una piccola luce rossa. Sei nella Biblioteca, e senti un tuffo al cuore quando scopri che la Sala dell'Holocron – e con essa l'uscita da questo la-

birinto - è molto vicina: devi solamente attraversare un ultimo corridoio scavato nella caverna, dopodiché avrai raggiunto la tua meta.

Le informazioni interessanti non finiscono qui. L'archivio ti fornisce una completa descrizione di tutte le trappole e le creature che popolano il labirinto. La tua attenzione è attirata in particolare dai due mostri denominati Guardiani del Labirinto: sono i due Dun'Xaath, i rettili che hai già incontrato un paio di volte. Si narra che un legame nella Forza unisce le due creature, e che questo legame trae origine direttamente dall'Holocron. Ogni volta che uno dei due Guardiani muore, trae sostegno dal legame che l'altro ha con l'Holocron, e può usarlo per resuscitare – guarendo da ogni ferita, sorgendo a nuova vita.
Apprendi anche il modo per impedire alle creature di risorgere: uccidendole entrambe contemporaneamente, nessuna delle due può trarre forza dall'altra, e il legame nella Forza che hanno con l'Holocron risulta spezzato. Questo conduce alla morte definitiva dei due Dun'Xaath.

Prendi nota mentalmente di tutte queste informazioni, e imbocchi il corridoio che ti porterà direttamente nella Sala dell'Holocron.

Vai al **347**

196

Il volto di Nemos Hatt è diventato più incavato, smagrito, i suoi occhi sono schiumanti di rabbia e di un odio

puro e totale nei tuoi confronti: puoi capirlo soltanto incrociando il tuo sguardo con il suo. Avvolto nelle stesse vesti che indossa tuo zio, Nemos si limita a guardarti senza aprire bocca.

"Il mio primo, nuovo apprendista è stato questo cacciatore di taglie che ho trovato a bordo della nave repubblicana abbordata su Wyrm. Ho notato che la Forza scorreva in lui, ma era dormiente; è riuscito a mettersi in salvo, e vagava disperato per le paludi di Wyrm. Gli ho impartito i primi insegnamenti, ma non è stato capace di andare oltre quel livello. Gli ho assegnato una prova: trovare i membri della famiglia Coldlancer e portarli al mio cospetto."
"Ma… io l'ho già incontrato! Era su Tard-Ei-Tari, e mi ha attacco, cercando di uccidermi. Lavorava per Ballah l'Hutt!"
"No, Lite. Lavora per me. Gli mostrerò la vera via del Lato Oscuro soltanto se si rivelerà degno: anche lui deve superare una prova. In compenso, mi ha aiutato a rintracciare molti uomini e donne con potenzialità latenti nella Forza. Scartati dall'Ordine Jedi perché di età troppo avanzata per ricevere il loro addestramento – come accadde a te – o per altri motivi."
"Allievi da addestrare alle vie della Forza? Vuoi forse creare una legione di Sith ai tuoi ordini?"
"Non mi serve una massa di deboli e insignificanti servitori. Non sono degni nemmeno di vivere, se non si dimostrano forti; è per questo che li ho sottoposti tutti alla Prova del Labirinto, come fece Darth Xargon prima di me. Alcuni si sono offerti di recuperare l'Holocron in cambio di una ricompensa; altri sono stati costretti;

altri ancora sono stati convinti con l'inganno. Ma tutti sono stati inviati nel labirinto."
"… e fra questi, c'erano anche Wibo e Speedh. Perché? Perché li hai condannati a morte?"
"La Forza scorre potente nella famiglia Coldlancer, Lite. Io e te non siamo i soli ad avere questo dono. Anche i tuoi fratelli e le tue sorelle possiedono queste capacità, bisogna soltanto risvegliarle in maniera opportuna. Nessuno di loro ha voluto seguirmi quando potevano farlo – tranne te. Adesso dovranno farlo per forza, e dimostrarsi degni, o moriranno!"

Rimani esterrefatto. Shin è diventato completamente folle.

Vai al **115**

197

Mentre cammini, per allontanarti dalle creature, la sensazione di svuotamento diminuisce a mano a mano. Noti che gli strani rettili tentano di seguirti per un po', poi si disinteressano a te e cambiano direzione. Eppure, senti che altre forze scivolano via da te: perdi altri 3 punti di Forza.
Devi decidere adesso in quale direzione proseguire: sei entrato in un nuovo tunnel che prosegue in entrambe le direzioni lungo l'asse nord-sud.

Se vuoi svoltare a sinistra, andando verso nord, vai al **45**
Se invece vuoi girare a destra e continuare verso sud, vai al **294**

198

Ti cali all'interno e osservi quanto sia squallida la struttura in cui sono costrette a vivere queste creature. I Wyrmen dormono in loculi scavati nella parete, e si nutrono succhiando un liquido scarlatto che sgorga da alcuni tubi attaccati alle pareti. Vederli mentre si nutrono è uno spettacolo raccapricciante. Intuisci che la Corazza Wyrmen funzioni più come un esoscheletro di sostegno vitale, che non come un'armatura per il combattimento: senza i respiratori e i filtri, i Wyrmen non sarebbero in grado di sopravvivere all'aria inquinata di questa città, o di lavorare nelle sue fabbriche.

Localizzi finalmente l'uscita che ti serve per abbandonare questo quartiere: un tunnel che si immerge nelle mura e porta al quartiere adiacente. Senza perdere altro tempo, entri e prosegui il tuo cammino.

Vai al **132**

199

Uccidi il coccodrillo e raggiungi il condotto dal quale proviene l'acqua: finalmente puoi respirare! Metti la testa fuori dall'acqua, ti arrampichi lungo il condotto scavato nella pietra, e scopri che è largo e spazioso – lo definiresti accogliente, rispetto alla galleria nella quale stavi per morire annegato.

Dopo aver ripreso fiato, continui il cammino. Ti ritrovi ad un bivio. Da una parte il cammino prosegue in un'altra galleria, anch'essa scura e tenebrosa, che scende ancora più in profondità. Dall'altra parte, c'è un corridoio di roccia sospeso che conduce ad una vastissima caverna, della quale non riesci a vedere il soffitto e le

pareti, da qui: è un sentiero su di uno spazio aperto ed incredibilmente grande.

Se scegli la galleria che scende in basso, vai all'**8**
Se vuoi prendere il cammino che dà nella vasta caverna, vai al **148**

200

Camminate fino a raggiungere il Cancello Meridionale: le sue porte larghe e possenti rifulgono alla luce del mattino. L'ingresso è sorvegliato pesantemente da molti soldati repubblicani.
Denda parla con l'ufficiale di turno, e subito questi distacca una squadriglia di cloni per scortarvi all'interno della Cittadella. Ammiri una maestosa serie di palazzi fortificati, costruiti l'uno sull'altro, ed entrate nel Centro di Comando di fronte a voi, il quartier generale della Repubblica su Essanthia. Seguite i soldati mentre vi fanno strada nel dedalo di scale, ascensori, corridoi del Centro di Comando. I tuoi sensi ti avvertono chiaramente di trovarti vicinissimo al Jedi, quando ad un certo punto senti una voce nel corridoio:
"Potete entrare, prego. Da questa parte."
Seguite il corridoio ed entrate nella stanza che ospita la persona che state cercando: il Kel'Dor Qal Jundai.

E' la prima volta che vedi un alieno della razza Kel'Dor: non ti ricordi di quale pianeta sia originaria, ma la prima cosa che ti impressiona è la maschera di ferro che ricopre parte del suo orrendo volto arancione – dicono che serva per proteggere le loro sensibilissime narici dall'atmosfera troppo ricca di ossigeno.

Qal Jundai ricambia il tuo sguardo, e ti squadra da cima a fondo; a quanto pare, ha subito percepito la tua presenza – e il tuo addestramento nelle vie della Forza. Dopodiché rivolge le sue attenzioni anche a Denda e a Karen.
"Potete entrare, vi ho detto, non esitate! Signor Coldlancer" prosegue, rivolto a tuo padre "finalmente possiamo parlare faccia a faccia."
"Sì, infatti. C'è molto di cui discutere."
"Verissimo; ma c'è una cosa prima… un argomento che ha catturato la mia attenzione da quando siete entrati in questa stanza. Tu."
Mentre il Cavaliere Jedi ti osserva con sguardo indagatore, senti per un attimo un brivido correrti lungo la spina dorsale: non sei sicuro che sia un buon modo di iniziare il vostro incontro.

Se hai la Percezione Jedi, e hai raggiunto almeno il grado di Padawan, vai al **91**
Altrimenti vai al **234**

201

Sai che manca poco al tuo obiettivo, così acceleri il passo e prima di mezzogiorno puoi ammirare la vastità delle mura della Fortezza del Wyrm. Mai hai visto un simile bastione. Si erge sul fondo di un ampio avvallamento, e lo occupa quasi per intero: le sue mura sono vaste e grigie, cosparse di lance e punte metalliche disposte in modo irregolare su tutta la loro superficie. Riesci a vederne solo metà, dal momento che è immensa: tre torri si ergono dal suolo, brulicanti di droidi della Federazione dei Mercanti e di altre creature ignote;

immagini che la pianta della roccaforte sia esagonale, per ragioni di simmetria, e che ci siano altre tre torri dall'altra parte, lì dove il tuo sguardo non arriva. Quello che più ti impressiona è l'altissima ed imponente torre centrale. Nera come l'ebano, un cono dalla base larga quasi quanto l'intera fortezza si staglia verso il cielo, diventando via via sempre più ramificato e ricoperto di feritoie, ingressi, ponti che la collegano alle mura sottostanti e alle altre torri della fortezza.

Le tue sensazioni diventano sempre più confuse. Non puoi evitare una morsa allo stomaco: il Lato Oscuro della Forza permea ogni pietra di quell'edificio, ogni metro di questa palude, ogni presenza su questo pianeta. Sai che ti stai dirigendo verso un grandissimo pericolo, eppure sei certo dentro di te che è proprio lì, all'interno di quella fortezza, che troverai le notizie che cerchi su Shin Coldlancer. Provi a formulare qualche ipotesi, ripensando alle scarse informazioni che Qal Jundai ti ha fornito su Phonos: la fortezza davanti a te sembra essere sotto il controllo dei Separatisti. E' possibile che dopo la fuga da Kemboo II, i Separatisti abbiano intercettato il convoglio della Repubblica, facendo loro i prigionieri trasportati. E' altamente probabile che Shin abbia attraversato questo luogo, o che si trovi addirittura incarcerato proprio in questa fortezza. Provi a concentrarti sulla Forza; purtroppo, le percezioni che hai del Lato Oscuro in questo luogo ottenebrano i tuoi sensi. Questo significa che se pure zio Shin fosse all'interno della fortezza, non riusciresti a percepirne la presenza.

Non riesci a vedere cosa ci sia all'interno della Fortezza del Wyrm; il tuo sguardo muore sulle possenti fortificazioni. Però puoi vedere cosa accade all'esterno: gigantesche navi-cargo – riconosci anche qui lo stile della Federazione dei Mercanti – sono atterrate all'esterno di un enorme cancello di ferro nero, e puoi vedere un enorme viavai di droidi, soldati, ma soprattutto mezzi da guerra. Un gran numero di macchine d'assedio e mezzi pesanti escono dal cancello e si imbarcano verso i cargo. Sembrano i preparativi per qualcosa di grosso, molto grosso. E' un'intera legione dell'esercito separatista quella che vedi, e si stanno preparando per una battaglia.

Decidi che devi entrare nella fortezza. Di primo acchito ti sembra assolutamente inespugnabile. Ti avvicini e rimanendo nascosto nella palude studi a lungo la situazione, trovando due modi per entrare.
Ci sono dei soldati dalle sembianze umanoidi, che vestono delle armature che ne ricoprono completamente l'identità. A prima vista sembrano simili alle armature dei cloni della Repubblica, poi ti accorgi che sono completamente differenti. Un'idea potrebbe essere catturare uno di quei soldati, indossarne l'armatura ed usarla per raggiungere il cancello ed introdurti così nella fortezza. E' rischioso ma con un po' di fortuna dovresti farcela.
La seconda idea è ancor più coraggiosa, ma non per questo improponibile: potresti saltare a bordo di uno di questi mezzi pesanti che entrano ed escono dalla fortezza. Se riesci a saltarci sopra non visto, è probabile che nessuno faccia caso alla tua presenza – e potrebbe-

ro darti un passaggio direttamente all'interno della roccaforte.

Se scegli di catturare uno dei soldati, per indossarne l'armatura ed usarla per entrare, vai al **10**
Se invece vuoi saltare a bordo di una delle macchine da guerra, vai al **139**

202

La galleria continua nell'ombra, e riemerge improvvisamente sotto un cono di luce splendida. Ti trovi di fronte ad una grande scalinata di marmo nero, che conduce ad una enorme arcata circondata da statue raffiguranti esseri che si dimenano e si contorcono in preda a chissà quali infernali tormenti. Attraversi l'arcata, ed entri in una sala molto simile a quella in cima alla Torre Nera – dove hai incontrato Darth Xargon e dove ti trovavi sino a poco fa.
Da due porte scavate in fondo alla stanza, emergono improvvisamente due creature: sono lucertole umanoidi, alte due metri, dal corpo ricoperto di squame scintillanti. Ti soffermi sui lunghissimi artigli e sulla coda dotata di aculei: le creature sono bene armate. Uno dei mostri ha la pelle bianca come avorio, l'altro nera come l'ebano. I lucertoloni ti guardano e si avvicinano: di certo vogliono attaccare battaglia.

Se vuoi attaccare la creatura bianca, vai al **109**
Se attacchi la creatura di colore nero, vai al **332**

203

Hai trovato un'oasi di pace e di calma, in questo mare tumultuoso di odio. Nel turbinio di sentimenti indotto dal Lato Oscuro della Forza, hai fatto affidamento in ciò in cui più credi, e sul motivo fondamentale che ti ha spinto qui sul Wyrm: il bene della tua famiglia. E' la salvezza dei tuoi familiari che ti ha guidato, in tutte le tue azioni, e senti che non tradiresti mai i valori in cui credi fermamente. Dimostrando la fondatezza delle tue convinzioni morali, senti dissiparsi l'influenza del Lato Oscuro intorno a te.

La presenza opprimente del Lato Oscuro della Forza evapora, e ti immergi in meditazione nello stato di benessere e tranquillità che sei riuscito a raggiungere. Puoi ripristinare completamente il tuo punteggio di Forza. Riesci anche a trarne un giovamento fisico: estrai un numero dalla Tabella del Destino (in questo caso 0 = 10), esso rappresenta i punti di Salute che riesci a recuperare.

Continua al **236**

204

I tuoi sensi ti informano che il potere malvagio che senti nella stanza non proviene dall'Holocron. Non è quella reliquia l'origine del potere del Lato Oscuro; il malvagio potere che percepisci in questo luogo non ha una sorgente ben deifnita – o che i tuoi sensi riescono ad individuare con precisione.

Se vuoi prendere l'Holocron, vai al **141**
Se vuoi prima indagare la porta che costituisce l'unica uscita dalla sala, vai al **299**

205

Dai fondo a tutte le tue risorse nel tentativo di tenere sospeso il macigno, ma è veramente troppo grande e pesante per te. E' un gigantesco blocco di pietra che seppellisce te, il tuo nemico, e gran parte della sala, mentre ancora stai protendendo le tue braccia verso l'alto e sei intento a concentrarti sulla Forza.

Hai effettuato la scelta sbagliata, e muori sepolto qui, nel Labirinto di Wyrm.

206

Il combattimento contro il possente Draat termina con la morte del tuo nemico, che si contorce al suolo in preda a spasmi e gemiti di dolore. Capisci subito per quale motivo la creatura ha lottato con tanto ardore: doveva difendere la sua cucciolata. Vedi le sue uova, grosse e luccicanti di un giallo fosforescente, disposte in fondo alla galleria.
Fra i resti dei poveri malcapitati che sono stati uccisi qui, noti qualcosa che potrebbe interessarti. E' un'Armatura Mandaloriana, del tipo usato dai mercenari mandaloriani. Ne apprezzi la robustezza e l'ottima fattura: sai che è realizzata di un materiale estremamente resistente – invulnerabile persino ai colpi di una Spada Laser – e pensi che in questo labirinto irto di pericoli potrebbe costituire un'ottima protezione.

Se vuoi indossare l'Armatura Mandaloriana, prendi nota dei suoi effetti. L'armatura alza di 2 punti la tua Combattività; inoltre, durante i combattimenti, non perdi alcun punto di Salute in tutti gli scontri in cui estrai dalla Tabella del Destino un numero da 6 a 9. Ci sono anche degli svantaggi: siccome l'armatura è pesante, non potrai utilizzare in nessun caso l'Agilità Jedi, né quando ti viene richiesta dal testo né quando si tratta di aggiungere bonus ad eventuali numeri estratti dalla Tabella del Destino. Inoltre, non potrai usare l'armatura in combinazione con una Spada Laser: se ne recuperi una come arma, dovrai necessariamente abbandonare l'armatura mandaloriana.
Puoi disfarti dell'armatura in qualunque momento – anche subito prima di un combattimento. In tal caso, perdi tutti i vantaggi e gli svantaggi che essa comporta.

Noti qualcosa che prima non avevi visto: c'è uno stretto cunicolo, nel quale potresti infilarti e procedere accovacciato, che si insinua nella roccia. E' un percorso alternativo: ti domandi dove possa condurti.

Se vuoi infilarti in questo stretto e buio cunicolo e vedere dove ti porta, vai al **43**
Se preferisci tornare sui tuoi passi nel tunnel dal quale provieni e continuare a seguirlo, vai al **96**

207

Atterri sulla casella, e scopri che è quella esatta. Non ti resta che studiare il resto del percorso.

2	2	1
3	1	3
1	2	2

Somma totalizzata: **4**
Ti trovi sulla casella rossa. Devi totalizzare 10, e arrivare alla riga superiore del rettangolo numerico.

Adesso hai tre alternative: puoi andare a sinistra, in alto, oppure a destra.

Se vai a sinistra, ossia sulla casella sinistra della riga centrale, ove è inciso un 3, vai al **101**
Se vai in alto, cioè sulla casella centrale della riga superiore, dove c'è un 2, vai al **323**
Se vai a destra, sulla casella destra della riga centrale, ove c'è inciso il numero 3, vai al **12**
Se non vuoi continuare su questa via, puoi sempre tornare indietro, al bivio, e scegliere l'altra via, ossia arrampicarti ed entrare nell'arco di pietra: vai all'**81**

208

Scegli di affrontare i rettili arancioni: sono così vicini che non possono evitare la furia del tuo primo attacco. In realtà la loro opposizione è molto debole; non fanno granché per ostacolarti.

Lucertole Wyslan

Combattività 8 Salute 29

Se vinci, vai al **256**

209

Di corsa varchi la porta, e scopri una profonda galleria che scende sempre più in basso. Ti volti per controllare se i mostri ti stanno seguendo, ma fortunatamente non ti sono dietro. Rallenti l'andatura solo dopo aver messo fra te e loro qualche centinaio di metri.

La galleria in cui stai camminando si fa sempre più umida. I continui ticchettii di gocce d'acqua si fanno insistenti, e sempre più frequenti. Un senso di disagio crescente ti accompagna mentre avanzi, quando d'un tratto vedi un'ondata d'acqua venirti incontro: il tunnel si sta allagando!

Prendi una grande boccata d'aria prima di venire sommerso dalle acque. Nuoti con tutte le tue forze, sperando di trovare la fine della galleria, ma le sorprese non sono finite: un mostro acquatico, simile ad un coccodrillo, ma dalle squame coriacee come durasteel, spunta dall'alto – dal condotto da cui proviene tutta quest'acqua – e ti attacca: devi affrontarlo.

Coccodrillo Xaath

Combattività 10 Salute 30

Stai combattendo senza poter respirare. Conduci i primi 3 scontri normalmente. A partire dal quarto scontro,

perdi 2 punti di Salute ad ogni scontro a causa della mancanza di ossigeno, a meno che tu non abbia un Respiratore (in tal caso sei capace di respirare sott'acqua e non perdi nessun punto di Salute supplementare).

Se vinci, vai al **199**

210

Non ti alletta l'idea di dover perdere ore e ore di lavoro ad aprirti una strada fra i durissimi rovi della palude di Wyrm; così seguite il corso d'acqua – un rigagnolo di acqua dal colore viola intenso e dal fetore nausebondo – sperando di camminare in modo più agevole.
E' qualche ora che state procedendo spediti, e noti che gli insetti simili ad enormi zanzare che vi volteggiavano sono aumentati di numero; ce n'è un intero stormo, che vi succhia sangue e vi rallenta non poco nella vostra avanzata.
"Queste maledette creature" sibila fra i denti Ala "Lite, dobbiamo fare qualcosa: io dico di provare ad accendere un fuoco, può darsi che le allontaniamo."
"Con il fuoco?" domandi.
"Sì, ho delle torce imbevute di un liquido speciale per l'occasione: in genere gli insetti ne sono disgustati, possiamo provare."

Se desideri che Ala provi ad accendere qualcuna di queste torce, vai al **52**
Se preferisci continuare senza, vai al **156**

211

Il tuo balzo è tanto rapido quanto poderoso: riesci a raggiungere la parete rocciosa ed appenderti con l'agilità di un gatto, mentre osservi i tronchi cadere nel fiume. Puoi vedere che anche Ala è riuscita a cavarsela altrettanto bene: non avrà le tue doti da Jedi, ma è riuscito anche lui a guadagnare la parete rocciosa – disposta dall'altra parte del baratro – senza finire nelle acque fumanti e poco invitanti sotto di voi.

Vi arrampicate entrambi sul ciglio dello strapiombo, seppur vi troviate ai due lati opposti. Tuo fratello si trova in quello che era il vostro punto di partenza. Purtroppo non potrà più seguirti nell'avventura, bloccato com'è dall'altra parte.

"Non preoccuparti, Lite" ti dice urlando a gran voce "tornerò alla nave e ti aspetterò lì. Che la Forza sia con te!"

Con la morte nel cuore, abbandoni tuo fratello e ti rimetti suoi tuoi passi verso la fortezza. Vai al **133**

212

Ti basta scambiare uno sguardo per sentire una disperazione e un tormento così profondo da sconvolgerti la mente, scendere nel profondo della tua anima e trasmetterti un'inquituedine agghiacciante. Lo shock psichico è tale da farti perdere 2 punti di Salute.

Ti riprendi, ma i fantasmi sono già svaniti davanti a te. Non sapendo che significato dare a queste apparizioni, vai avanti.

Vai al **254**

213

La difficile battaglia giunge presto ad un epilogo. Il Dun'Xaath bianco è ferito a morte, e non riesce più a trattenere il suo alito esplosivo; ferendolo in più punti, vedi del fumo fuoriuscire dal suo corpo. L'altro Dun'Xaath ti attacca lanciando raffiche di fiamme, ed è questo ad innescare una fatalità tragica per i tuoi nemici: una delle lingue di fuoco lambisce il corpo del suo compagno, e l'esplosione che si origina è così violenta da squarciarlo e farlo a brandelli. La forza dell'impatto investe anche il rettile nero, che già indebolito dalle gravi ferite che gli hai inferto, barcolla e cade al suolo.

Cogli l'occasione per dargli il colpo finale: lo strangoli rapidamente, finché non lo vedi giacere morto a terra. Ti fermi ad appurare che la loro sconfitta sia definitiva: osservi i loro resti inanimati, e sai che adesso nessuna delle due lucertole si rialzerà più per combattere. E' finita: i due Guardiani del Labirinto sono morti.

Soddisfatto, ti incammini a passo spedito. Vai al **183**

214

Hai sterminato le api. Capisci quanto siano pericolose vedendo il veleno fuoriuscire dai loro corpi spappolati e scavare piccole fosse nella roccia: è una sostanza acida e corrosiva dall'incredibile potere! Sei stato alquanto fortunato, che nessuno degli insetti ti abbia punto.
Adesso puoi continuare il tuo cammino, decidendo quale direzione prendere.

Se vai verso destra, vai al **2**
Se scegli di andare a sinistra, vai al **96**

215

Non hai altra scelta che affrontare in duello il Dun'Xaath. Ti attacca lanciando raffiche di gas biancastro; eviti i suoi primi attacchi a distanza e ti scagli contro di lui, in un combattimento a corpo a corpo all'ultimo sangue.

Dun'Xaath Bianco

Combattività 19 Salute 22

Se vinci, continua al **322**

216

Una volta salito sulla sporgenza, ti fermi un attimo a guardare il baratro sotto i tuoi piedi: è spaventoso. E' un enorme cono che sembra non voler finire mai, inghiottito dalle tenebre. Se hai usato l'Agilità Jedi, ricorda che hai adoperato 3 punti di Forza; se hai usato la Fune, la riavvolgi e la recuperi.
La luce bianca proviene dall'alto: una serie di larghe fenditure nella volta rocciosa fanno piovere fasci di luce che inondano la galleria, facendo sembrare incredibilmente luminosa quella che hai conosciuto come la luce grigiastra e poco invitante dell'atmosfera di Wyrm.
Il tuo cammino continua sempre sul ciglio di una parete rocciosa che dà su un profondo baratro, soltanto che

questa volta il percorso su cui poggi i piedi è più largo e ne intravedi la fine – un largo arco di roccia che termina proprio in un fianco della parete rocciosa.

Tutto procede tranquillamente, quando dall'alto fa irruzione uno stormo di orrendi pipistrelli scheletrici. Da lontano ti sembrano un'unica nuvola nera in avvicinamento, e quando sono a poca distanza da te ne scorgi circa un migliaio. Ti stanno attaccando tutti – ed è una battaglia che non puoi vincere.

Se vuoi rimanere a fronteggiarli, vai al **172**
Se hai l'Influenza Jedi, e vuoi farne uso nel tentativo di allontanarli, vai al **106**
Se invece vuoi fuggire di corsa per raggiungere l'uscita al più presto, vai al **7**

217

Di fronte alla tua vista compaiono dei simboli luminosi. A quanto pare, puoi vederle soltanto grazie alla tua conoscenza della Forza: ne ignori il significato, ma capisci che ognuna di queste rune luminose indica un tassello nascosto nella roccia. Il contorno di questi tasselli è mimetizzato in maniera perfetta nella parete di pietra, indistinguibile all'occhio umano. Ricorrendo alla Forza, puoi tirare fuori questi tasselli dalla roccia e usarli come una scalinata naturale per raggiungere agevolmente la sommità del muro – e la via che si trova disposta in alto.

Se hai la Telecinesi e 3 punti di Forza e vuoi usare la scalinata naturale per raggiungere la sommità, vai al **287**
Altrimenti, non trovi nessun modo per arrampicarti. Continua a camminare nel tunnel e vai al **272**

218

Il tuo nemico si ritrae in un angolo a leccarsi le ferite che gli hai inferto. Sfrutti questo attimo di pausa durante la battaglia per riprendere fiato, quando vedi qualcosa che ti paralizza dallo stupore. L'altro Dun'Xaath – quello che avevi ucciso prima – si sta rialzando lentamente da terra. Le ferite che ha subito si rimarginano sotto i tuoi occhi, e dopo pochi secondi è nuovamente in piedi, apparentemente invulnerato, senza traccia alcuna dei danni che aveva riportato!
E' scioccante. I tuoi nemici sono in grado di rigenerarsi – e di resuscitare sotto i tuoi occhi! Capisci che non puoi stare qui a continuare una simile battaglia, devi fuggire. L'unica uscita è rappresentata dalle due porte dalle quali sono entrate le creature: in quale delle due ti infili?

Se scegli la porta di sinistra, vai al **41**
Se entri in quella di destra, vai al **209**

219

Dal trono si alza una nuova ombra, che scende lentamente le scalinate e si piazza a qualche metro di fronte a te. Concentri il tuo sguardo, e ti chiedi per quale oscuro incantesimo non riesci a distinguerne il contorno:

vedi un alto uomo avvolto in svolazzanti abiti scuri, che ricordano molto le vesti dei Jedi. Il cappuccio è calato sul suo volto, dal quale sprigiona l'oscurità che ti impedisce di distinguerne le fattezze.
D'istinto capisci che è il Lato Oscuro della Forza ad ottenebrare i tuoi sensi. Non devi vedere con gli occhi, ma nella Forza, se vuoi riconoscere chi ti sta di fronte: espandi lentamente le tue sensazioni, ma anche così tutto quello che senti è un'ombra, densa, palpabile, concreta, dritta di fronte a te.

"Ti ho catturato, Jedi" torna a parlare l'ombra, sempre con voce tonante che ti entra dritta nella mente "ed ora tu devi rispondere a me delle tue azioni. Perché sei venuto qui? Cosa cerchi su Wyrm?"
E' come se parlasse contemporaneamente sia nelle tue orecchie, tramite la sua voce, che nella tua mente, tramite la Forza. Prendi coraggio e dichiari impavidamente le tue intenzioni:
"Mi sono recato su Wyrm perché cerco notizie di mio zio, il Maestro Jedi Shin Coldlancer!"
L'ombra rimane in silenzio. Poi, dopo una lunghissima pausa, torna a parlare.
"Lui ti ha istruito nelle vie della Forza… lo sento… percepisco un forte legame nella Forza, il legame che si forma tra il maestro e l'allievo. Ma è un legame rafforzato dal sangue, e per questo ancora più potente. Ti ho atteso a lungo, Lite Coldlancer, e finalmente vieni tu da me! Avevo visto questo evento nella Forza, e ciò che ho visto si è rivelato vero."
Rimani scioccato: conosce il tuo nome! Sa chi sei e ti aspettava, è vero, senti che non sta mentendo.

“Lite… ti dirò subito che io so dove si trova Shin Coldlancer. Ma non te lo dirò, se prima non ti dimostrerai degno. Hai messo piede su Wyrm, sei entrato nella mia fortezza, ti sei fatto strada fino a me e mi hai raggiunto. Tutto questo è notevole, ma non è nulla di fronte a ciò che ti attende adesso.
Ascolta attentamente, Coldlancer… perché adesso io deciderò il tuo destino!”

Vai al **119**

220

Appena disattivi il fascio, il Wyrmen urla e strepita con forza. Le sue grida sono così acute da perforarti i timpani. Il tormento dura pochi secondi: l’essere si accascia al suolo e muore. Non hai pensato che, senza l’armatura bianca, la creatura non può vivere: la corazza altro non è che un carapace di sostegno vitale.
Le urla della creatura hanno richiamato la presenza di una pattuglia di droidi di sorveglianza. I droidi ti studiano con attenzione e decidono che devi essere eliminato: sguaini l’arma e rispondi ai loro attacchi.

Pattuglia di Droidi di sorveglianza

Combattività 17 Salute 22

Se stai indossano una Corazza Wyrmen, ricorda che essa riduce di 2 punti la tua Combattività.

Se vinci, puoi continuare l’esplorazione delle carceri andando al **104**

221

Vuoi evitare brutte sorprese, così scegli il percorso più lento. I fumi che si alzano dal fiume sono tossici, e persino qui, dalla sponda, riescono a provocarti continui attacchi di tosse e conati di vomito che ti fanno perdere 2 punti di Salute.
Il cammino è lungo e stancante, e ti mette appetito. Consuma 1 Pasto o perdi 3 punti di Salute.

Stai procedendo senza imprevisti, quando noti che qualcosa si muove, nel corso d'acqua: sono dei grossi pesci carnivori, dalla forma di lunghi ovali schiacciati, che ti seguono mantenendosi ad una certa distanza di sicurezza. Quando meno te l'aspetti, si avvicinano e balzano fuori dall'acqua, diretti verso di te.

Se possiedi la Telecinesi e hai 3 punti di Forza, e vuoi usarli per tenere lontane queste creature da te, vai al **73**
Altrimenti vai al **271**

222

Denda fa un lungo elenco di nomi di persone, pianeti, luoghi, gilde commerciali, tutte informazioni che Qal Jundai registra con sommo interesse e grande soddisfazione dipinta sul volto. A quanto pare, sono informazioni che hanno molto valore per la Repubblica.
"Sapete, una delle maggiori difficoltà che la Repubblica sta incontrando, in questa guerra, è nell'individuare quei sistemi e quelle persone che sostengono *segretamente* i Separatisti, dando loro un grosso contributo economico e logistico, senza però emergere alla luce del

sole. E quello che ci avete detto è interessante, signor Denda Coldlancer."
"Perfetto!" tuo padre tira un sospiro di sollievo "Adesso, potreste dirci cortesemente…"
"… dove si trova Shin Coldlancer?" il Cavaliere Jedi si prende una lunga pausa.
"Non lo so."
"Ci stai prendendo in giro?" esclami.
"Non vi sto prendendo in giro. Vi dirò tutto quello che so su Shin Coldlancer. Mettetevi comodi.
La nave che trasportava i prigionieri di Kemboo II – inclusi il maestro Shin Coldlancer e l'importante dignitario della Federazione dei Mercanti, il Nemoidiano Sylfase – è stata abbordata nel bel mezzo del suo viaggio iperspaziale verso Coruscant. Dalle informazioni che abbiamo" prosegue Jundai, accendendo nel frattempo un'enorme mappa tridimensionale della galassia che illumina tutta la stanza "è stata attaccata da una nave madre dei Separatisti in questo settore di galassia, precisamente in questo punto."
Mentre il Kel'Dor indica un punto della mappa, vi interrogate su quale sistema si trovi in quel settore, ma nessuno di voi tre sembra conoscerlo. Di certo non appartiene alla Repubblica.
"In questo punto c'è un sistema sconosciuto, un pianeta sterile e disabitato di nome Wyrm con le sue lune. Le ultime notizie su quel carico di prigionieri politici risale a oltre un anno fa. Spiacente di non potervi essere utile."
"Wyrm…" rimugini fra te e te.
"Vi informo che tutte le accuse che pendono sul capo di un qualunque elemento della vostra famiglia – alto tradimento, spionaggio, corruzione, favoreggiamento di

criminali e altro ancora – sono adesso ufficialmente cadute. Siete liberi e pienamente reintegrati nella Repubblica. Potete andare."

Vai al **309**

223

Le api ti attaccano in massa, non appena inizi a maneggiare uno dei favi. Hanno intenzione di proteggere il loro alimento con determinazione, fino alla morte – sono tantissime, e combattono mantenendosi in nugoli così stretti da costituire un bersaglio facile per la tua Spada Laser. Anche se non le colpisci, scopri che facendo roteare la tua arma ne friggi parecchie, e altre muoiono per l'eccessivo calore cui sono sottoposte. Sembrano molto vulnerabili alla tua arma.

Api del Wyrm

Combattività 15 Salute 28

Se vinci vai al **267**

224

Emergi vincitore dal combattimento; purtroppo, il grande numero dei ragni contro cui sei stato impegnato ti ha impedito di proteggere efficacemente tuo fratello. Quando uccidi l'ultimo degli aracnidi, scopri che già molti ragni Kradat hanno avuto modo di azzannare Ala: puoi vedere il suo corpo sfigurato dalle ferite profonde

che gli sono state inflitte. Sai che non potrà continuare l'avventura.
"Devo tornare alla nave, Lite" ti annuncia tuo fratello con la morte nel cuore "purtroppo non posso esserti più d'aiuto; lì ci sono gli unguenti e i rimedi che mi consentiranno di lenire il dolore e di guarirmi, non sarà un problema riuscire a cavarmela."
Insisti per accompagnarlo fino alla nave, ma tuo fratello è categorico su questo: tu devi continuare senza perdere altro tempo. Ti assicura che riuscirà a raggiungere l'*Artiglio di Tard* senza problemi.

Abbandoni tuo fratello con riluttanza, ma sai che devi continuare. Lo osservi mentre scompare nella vegetazione della palude, e poi ti rimetti sui tuoi passi. Vai al **328**

225

I soldati Wyrmen all'ingresso non ti fanno domande, e tu entri senza problemi. Sei libero di muoverti a tuo piacimento: osservi quanto sia squallida la struttura in cui sono costrette a vivere queste creature. I Wyrmen dormono in loculi scavati nella parete, e si nutrono succhiando un liquido scarlatto che sgorga da alcuni tubi attaccati alle pareti. Vederli mentre si nutrono è uno spettacolo raccapricciante. Intuisci che la Corazza Wyrmen funzioni più come un esoscheletro di sostegno vitale, che non come un'armatura per il combattimento: senza i respiratori e i filtri, i Wyrmen non sarebbero in grado di sopravvivere all'aria inquinata di questa città, o di lavorare nelle sue fabbriche.

Localizzi finalmente l'uscita che ti serve per abbandonare questo quartiere: un tunnel che si immerge nelle mura e porta al quartiere adiacente. Senza perdere altro tempo, entri e prosegui il tuo cammino.

Vai al **132**

226

Deponi a terra la tua Spada Laser e offri la vita, in cambio di quella di Karen. Nemos Hatt sfodera un sorriso di pura gioia perversa, mentre libera tua sorella dalle catene e si avvicina a te, a spada sguainata. L'ultima cosa che vedi è lo sguardo disperato e piangente di Karen, mentre senti il baluginio della Spada Laser di Nemos Hatt trapassarti il cervello. Una luce bianca esplode di fronte a te, e per un attimo pensi di essere morto, quando la visione svanisce.

Ti ritrovi nella cripta, la stessa grotta nella quale sei stato per tutto questo tempo. Non ci sono più visioni della Forza. Un sentimento di inquietudine ti attraversa per intero: il tuo animo è incerto, indeciso sul da farsi. Senti che la Forza stessa ha voluto metterti alla prova – riproponendoti scelte del tuo passato per comprendere meglio il presente. Hai scoperto che c'è ancora confusione, dentro di te, non ti sono chiari i motivi che ti spingono all'azione. In una delle due circostanze in cui ti sei trovato hai agito in maniera tale da mettere in pericolo la tua famiglia; nella seconda, ti sei però dichiarato disposto al sacrificio pur di salvare la vita di tua sorella.

Mentre mediti sul significato di queste apparizioni, un gruppo di spettri della Forza ricompare: percepisci la loro ostilità nei tuoi confronti. Ti attaccano, e scopri che sono tangibili, e che hanno una consistenza – non sono più trasparenti e invulnerabili. Questo però implica che anche tu puoi colpire loro.

Spettri della Forza

Combattività 16 Salute 25

Se vinci, vai al **236**

227

La leva destra arriva in cima: la temperatura scende al di sotto dello zero. Il freddo è così intenso che non puoi fare a meno di rabbrividire, sembra che persino le ossa ti si stiano ghiacciando. Perdi 2 punti di Salute per l'escursione termica improvvisa e fortissima.
Noti che la bassa temperatura ha avuto un effetto sul liquido della vasca: lo ha congelato. Adesso puoi attraversare la vasca senza problemi.
Hai consumato 3 punti di Forza nell'uso del tuo potere.

Se vuoi andare dall'altra parte, vai al **48**
Se vuoi tornare indietro, nella galleria da cui provieni, e cercare una nuova via d'uscita, vai al **272**

228

Superato il tunnel, le creature non ti danno più fastidio: ne scorgi un paio osservarti da lontano e rifugiarsi nell'oscurità.

Ti fai strada sempre di più nel cuore del labirinto, chiedendoti quando scoprirai la fine di queste interminabili grotte. Noti addensamenti di cristalli luminescenti di colore bianco, che riflettono la pochissima luce che giunge nelle caverne, illuminando la zona e rendendo la tua traversata più agevole.

Ti trovi ben presto ad un nuovo bivio: da una parte, una galleria sale verso l'alto. Puoi notare riflessi di luce provenire da lontano. Dall'altra parte, un tunnel scende in profondità nella terra, e puoi sentire provenire folate di aria umida ma fresca da lì.

Se scegli la galleria in salita, vai al **295**
Se prendi la galleria in discesa, vai al **36**

229

Hai fatto male i tuoi calcoli. Non sei abbastanza agile: mentre spicchi uno dei balzi per passare da una colonna all'altra, scopri che la tua elevazione non basta. Cadi di sotto e ti sfracelli urlando sulle appuntite stalagmiti – che trapassano il tuo corpo da parte a parte, ponendo fine alla tua vita sul colpo.

La tua missione termina così, negli oscuri recessi cavernosi del Wyrm.

230

Inserisci la chiave magnetica nella scanalatura: la porta si apre senza emettere rumore. Entri, e ti ritrovi davanti una lunga serie di nere scalinate. Sali per parecchi piani, fino a quando le scale terminano su di un corridoio.
Sei all'interno della torre. Noti che tutto qui dentro è di colore nero e baluginante; l'effetto è talmente straniante che quasi ti gira la testa. Le pareti, i corridoi, le porte, il soffitto… tutto è di un unico colore nero uniforme, piatto, lievemente scintillante, dal quale proviene una luce innaturale.
I tuoi sensi ti avvisano che sta arrivando qualcuno: ti nascondi dietro una colonna, ed ascolti la conversazione che sta avendo luogo fra due creature che camminano ad ampi passi nel corridoio.

Vai al **138**

231

Sei entrato nella Fortezza del Wyrm. Ti trovi in uno dei quartieri della città interna; questo quartiere è delimitato da grosse mura, che corrono dalle torri esterne verso la torre nera centrale. Presumi che la città sia divisa in sei quartieri simili. Puoi vedere un gran numero di edifici neri e tetri, dai quali si innalzano volute di fumo nero verso il cielo grigio di Wyrm; le strade ricolme di rifiuti metallici sono calpestate dagli strani soldati in corazza bianca che hai visto anche all'esterno della fortezza, nonché da droidi della Federazione dei Mercanti, e da un traffico di mezzi da guerra che provengono da una delle fabbriche della zona.

Ascolti la Forza, e senti una marea di sensazioni confuse che ti disturbano; qui la Forza parla con voce multipla, obnubilando le tue normali facoltà di percezione. Non sai come muoverti, in questa fortezza, ma il tuo istinto ti dice che qui non troverai niente. Non ti interessa esplorare la città, quanto raggiungere la grossa torre nera centrale: appare essere il centro di comando dell'intera fortezza.
Devi trovare un modo per uscire da questo quartiere. C'è un edificio che attira la tua attenzione, in proposito: sembra essere una fabbrica di droidi, e si trova proprio sotto una delle due mura che delimitano il quartiere. Hai ragione di credere che contenga un passaggio verso il quartiere adiacente della città: devi solo trovare un modo per entrare e controllare.

Se vuoi usare uno degli ingressi principali, attraversato da un gran numero di droidi, vai al **167**
Se vuoi usare come ingresso una delle aperture da cui fuoriescono fiotti irregolari di gas di scarico, vai al **33**

232

Decidi di rimanere appeso sotto il ventre metallico del mezzo pesante. Grazie alle dimensioni della macchina, puoi essere visto soltanto dal basso – è impossibile che l'equipaggio degli altri macchinari, o le sentinelle poste sulle mura della fortezza, ti notino. Il problema è costituito dai soldati che si trovano fuori dal cancello; uno di loro scruta attentamente i mezzi pesanti, e potrebbe accorgersi di te.

Se vuoi rimanere appeso, hai lo Strangolamento Sith e 3 punti di Forza, e vuoi usarlo per uccidere il soldato di guardia sotto il cancello – in modo da creare un diversivo, vai all'**84**
Se vuoi rimanere appeso, e non vuoi o non puoi usare questo potere della Forza, vai al **158**
Se invece vuoi entrare nel trasporto usando uno degli sportelli, vai al **29**

233

Il numero di pesci è impressionante: sono quasi un centinaio, e sono tutti diretti contro di te! Nemmeno la difesa costituita dalla tua Spada Laser roteante è sufficiente a proteggerti dai loro attacchi: sono così tanti che qualcuno riesce sempre a superare la tua spada luminosa e a chiudere le loro larghe mandibole divaricate sulla tua carne.

Branco di Pesci Vorkar

Combattività 18 Salute 38

Se vinci, vai al **38**

234

"Bene, Coldlancer: sento la Forza, in te. E la sento scorrere con impeto; di certo hai coltivato questo dono, e c'è stato qualcuno che ti ha mostrato il cammino: la via dello Jedi. Chi è questo qualcuno? Il tuo maestro… dico bene? E' forse… il maestro Shin Coldlancer, il Jedi rinnegato?"

Annuisci, e Qal Jundai continua.
"Dicono che Shin Coldlancer si sia allontanato dal sentiero della Luce, e abbia seguito l'oscura fame di potere e conoscenza che contraddistingue i nemici della Repubblica. Ho studiato il vostro caso, Coldlancer; conosco la vostra storia. Non c'è bisogno che mi raccontiate della vostra fuga rocambolesca da Kemboo II, dove eravate oramai stati fatti prigionieri dalla Repubblica; né di come Shin Coldlancer, portavoce dei Separatisti di Tard-Ei-Tari, sia invece stato catturato."
Il discorso non è partito bene… il tono di Qal Jundai nasconde velate minacce. Siete in una posizione difficile.
"Tu devi essere Lite Coldlancer. So che hai giocato un ruolo essenziale nella fuga da Kemboo II. A quanto pare, sei stato ben più decisivo tu che non il tuo venerato zio e maestro Shin Coldlancer!"
"Lui si è sacrificato per lasciarci fuggire!" esclama Denda "E' stato lui, col suo nobile sacrificio, a consentirci di sfuggire alla prigionia e ad un'ingiusta condanna! Che cosa gli avete fatto?"
Qal Jundai non si interessa affatto dell'intervento di tuo padre, concentrato com'è sulla tua figura.
"E tu, Lite, che strada hai seguito? Hai seguito gli insegnamenti dei Jedi e sei rimasto sulla via della Luce, o hai preferito invece imitare l'esempio di tuo zio, e dirigere i tuoi passi verso la conoscenza proibita del Lato Oscuro della Forza? Sono curioso di saperlo."

Se segui il Lato Chiaro della Forza, vai al **318**
Se invece sei un adepto del Lato Oscuro della Forza, vai al **39**

235

I Nexu abbandonano la battaglia, evidentemente non si aspettavano un'opposizione così dura da parte vostra. Vai a controllare le condizioni di tuo fratello: è ferito, ma non è nulla di grave. Speri che adesso nessuno vi disturbi più; non credi che le poche belve rimaste si azzarderanno ad attaccarvi di nuovo. Crollate per la fatica in un profondo sonno senza sogni. Vi risvegliate abbastanza riposati, e con piacere notate che gli insetti succhiasangue sembrano scomparsi, così non indugiate oltre e procedete più velocemente che potete.

"Ehi, Lite" fa tuo fratello Ala ad un tratto "ho notato che qui crescono parecchie erbe dalle proprietà interessanti. Guarda queste!" Noti un'erba giallognola dall'odore intenso e poco gradevole, che effettivamente potrebbe rivelarsi utile come medicamento, anche se ne ignori le caratteristiche precise. Se vuoi prenderla, segnala come Erba di Wyrm.
"Con queste potrei costruire delle granate e dei Detonatori Termici, invece! Vuoi che lo faccia?" ti chiede Ala, mostrandoti altre erbe dai colori sgargianti che ha trovato frugando tutt'intorno.

Se vuoi che Ala costruisca dei detonatori con queste erbe, vai al **157**
Se preferisci non prenderti pause e continuare a procedere, vai al **23**

236

Finalmente puoi uscire da questa cripta. Fortemente suggestionato dagli eventi che hanno appena avuto luogo, vai avanti. Quando metti piedi al di fuori dell'ultima soglia di pietra nera, scopri un immenso corridoio, maestoso a vedersi. Cammini su di un tappeto rosso, sul quale si è accumulata polvere per secoli. Ancora ardono ampi bracieri, su entrambi i lati, di lingue di fuoco verde. Avanzando, raggiungi una nuova sala di questo labirinto. E' uno spazio enorme, decorato riccamente, pieno di statue di pietra raffiguranti antichi Signori dei Sith, e guerrieri del passato. Noti armature, spade di metallo, e altri oggetti del passato: è un'armeria, o forse una sala di addestramento.

Se hai il Sesto Senso, e sei un Cavaliere, puoi fermarti a meditare sulla Forza: vai al **37**
Altrimenti continua al **238**

237

Ti concentri sulla Forza: richiami a te la tua Spada Laser – quella che Shin stringe nella mano – e cogliendolo di sorpresa, riesci a recuperare la tua vecchia arma. Segna la tua Spada Laser sul tuo inventario: godi nuovamente del bonus di Combattività cui la tua arma ti dava diritto.
Cerchi di distruggere l'Holocron infilzandolo con la tua spada, ma l'effetto non è quello desiderato. L'Holocron si rivela invulnerabile: l'impatto con la lama della Spada Laser sprigiona un'energia elettrica e sfrigolante, così potente che perdi l'equilibrio – e cadi di sotto.

Stai precipitando, con l'Holocron fra le mani: chiudi gli occhi per un attimo, e pensi che per te sia ormai finita, quando ad un certo punto ti ritrovi sospeso a mezz'aria. Non sei morto… sei atterrato su qualcosa!

Vai al **357**

238

Passi attraverso la grande sala, per raggiungere l'uscita posta dall'altro lato, e noti non pochi cadaveri di data recente. Intrepidi avventurieri, o semplicemente poveri sventurati, sono capitati in questo labirinto e si sono fatti strada fino a questa sala, per poi morire qui. Scorgi resti di mercenari di varie razze, di Jedi, e di altri ancora.
Stai fiancheggiando un gruppo di statue imponenti. Le loro fattezze ti impressionano: molte rappresentano uomini chini e dal volto sofferente, altre invece ritraggono fieri guerrieri del passato che maneggiano alabarde ed altre armi antiche.

Se hai il Sesto Senso, vai al **142**
Altrimenti vai al **283**

239

Lanci il rampino, e questo si aggancia su di una delle sporgenze. Ti tieni forte, mentre con un violento strattone la corda arresta la tua caduta. Rimani sospeso sul baratro, sei ancora vivo, ti sei salvato! Lentamente, ti issi su e guadagni una piccola piattaforma obliqua che protunde dal fianco della caverna.

Mentre riavvolgi la fune, studi la situazione e noti un cammino costituito da tante piattaforme molto simili a quella su cui ti trovi, disposte a pochi metri di distanza l'una dall'altra. Saltando e seguendo il percorso che esse tracciano, puoi raggiungere l'ingresso di una galleria. E' l'unica strada che puoi seguire.

Saltando da una roccia all'altra, noti che su di un macigno in alto sopra di te cresce un'erba che ti è familiare: riconosci i fiori bianchi e le larghe foglie verdi dell'Atalas. Sei meravigliato del fatto che cresca anche qui, negli antri sotterranei di Wyrm. La tua Fune si rivela ancora una volta preziosa: lanci il rampino verso il masso, ti sollevi e lo raggiungi. Puoi raccogliere fino a 2 dosi di Atalas: ciascuna di esse può essere consumata in un qualunque momento – escluso durante i combattimenti – per recuperare 5 punti di Salute.

Soddisfatto della bella scoperta, procedi fino a raggiungere l'ingresso della galleria e ti immetti al suo interno.

Vai all'**8**

240

Finisci il Dun'Xaath con un ultimo possente colpo che addirittura spezza la noce del collo della creatura, e la lascia a terra esangue. Per un po' resti ad osservarne il corpo, chiedendoti se anche questa volta il mostro risorgerà di fronte a te, guarendo tutte le sue ferite e tornando ad inseguirti, tramutandosi nel tuo incubo ricorrente e senza fine. Ed è così: lentamente la bestia si sta

rialzando, mentre i segni dei colpi che gli hai appena inflitto scompaiono a poco alla volta.
Non ti va assolutamente a genio una seconda battaglia, e così corri di gran carriera verso il corridoio da cui è emerso il rettile, mettendo fra te e lui la maggiore distanza possibile.

Vai al **50**

241

I tuoi sensi trovano qualcosa che risponde alla tua presenza, risuonando nella Forza: è come se un'eco del tuo passaggio, e della Forza che fluisce in te, provenisse da qualcosa. Inizialmente ti chiedi cosa possa essere, quando la tua attenzione viene attirata dalla Spada Laser danneggiata del Cavaliere Jedi. La stringi fra le mani e mediti sulla Forza: senti un cristallo, al suo interno, che ti aiuta a focalizzare la tua concentrazione e ad espandere i tuoi sensi. Puoi aprire l'elsa della spada con facilità – è danneggiata gravemente – ed estrai il cristallo focalizzatore all'interno.
Se prendi questo oggetto, segnalo come Cristallo Ahliano: montato all'interno di una Spada Laser, ti consente di aumentare i tuoi punteggi iniziali, accrescendo la tua Combattività di 1 punto e la tua Salute massima di 4 punti. Potrai montare questo cristallo nella tua spada laser all'inizio della prossima avventura, se avrai almeno il grado di Cavaliere Jedi.

Vai al **294**

242

Balzi sul tassello centrale della fila inferiore, e con un sospiro di sollievo scopri che è quello giusto. Non succede niente di pericoloso, vuol dire che stai continuando bene.

2	2	1
3	1	3
1	2	2

Somma totalizzata: **3**
Ti trovi sulla casella rossa. Devi totalizzare 10, e arrivare alla riga superiore del rettangolo numerico.

Puoi proseguire su una delle due caselle adiacenti, in alto oppure a destra: a te la scelta.

Se scegli il tassello in alto, ossia la casella centrale del rettangolo con sopra inciso il numero 1, vai al **207**
Se vuoi saltare sul tassello a destra, la casella destra della fila inferiore, ove è inciso il numero 2, vai al **305**
Se non vuoi continuare su questa via, puoi sempre tornare indietro, al bivio, e scegliere l'altra via, ossia arrampicarti ed entrare nell'arco di pietra: vai all'**81**

243

Hai percorso parecchia strada: hai camminato in questi tunnel per qualche chilometro, in linea retta. Finalmen-

te la galleria emerge all'interno di una tetra struttura nera e fatiscente. Le pareti sono annerite e decadenti, alte colonne sorreggono la volta, corridoi circolari si snodano in tutte le direzioni. Credi di trovarti sotto terra. Hai bisogno di orientarti, di capire dove ti trovi – e dove ti stai dirigendo.

Se hai la Percezione Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi usarla per espandere le tue sensazioni alla zona circostante, vai al **44**
Altrimenti continua al **293**

244

Simile ad una scheggia, ti lanci verso l'imboccatura del tunnel, saltando da una ringhiera metallica all'altra per accorciare il tragitto. Addirittura un gruppo di droidi, vicinissimi, posti su di una passerella metallica di fronte, non ha il tempo di notare i tuoi movimenti, tanto sono rapidi e sfuggenti. Ti immergi nell'accogliente oscurità del tunnel, lasciandoti alle spalle la fabbrica di droidi.

Vai al **132**

245

Senti che queste creature non sono affatto pericolose, però hanno una strana affinità con la Forza: si nutrono dell'energia che sentono provenire da persone sensibili ad essa… proprio come te! Questi rettili potrebbero avvicinarsi e in qualche maniera indebolirti: non fisicamente, bensì spiritualmente. In pratica, possono suc-

chiarti quelle energie che tu impieghi quando usi i poteri della Forza.

Se vuoi combattere queste creature, vai al **208**
Se vuoi superarle di corsa, per evitare che si possano avvicinare a te, vai al **128**

246

Ricorri ad uno dei tuoi eccezionali salti per raggiungere un punto collocato il più in alto possibile; dopodiché, facendo uso della tua agilità fenomenale e della Fune appesa al bordo della buca, risali così rapidamente da non dare alle creature nemmeno il tempo di attaccarti.
Emergi dalla buca e ti prepari alla battaglia, ma con sommo stupore ti accorgi che i tuoi nemici sono più vigliacchi di quanto non credessi: vedendoti ritto di fronte a loro, e soprattutto al di fuori della buca, gli strani esseri simili a insetti corrono via, andandosi a nascondere in tante piccole fessure nelle pareti del corridoio.
Hanno preferito evitare il combattimento. Riavvolgi la Fune, ma ti accorgi che è stata rosicchiata in più punti e resa inutilizzabile: scarta quest'oggetto dal tuo equipaggiamento. Ricorda che hai impiegato 3 punti di Forza.

Continua andando al **146**

247

Consegni la tua arma nella mano di Qal Jundai. Tuo padre ti guarda, e annuisce soddisfatto: uno scontro a viso aperto non è quello per cui siete venuti qui.

“Adesso potremo parlare, maestro Jundai” interviene Karen, con fare adulatorio ed ossequioso “le promettiamo che nemmeno un minuto del suo prezioso tempo andrà sprecato in questa conversazione.”
“Oh, lo credo proprio bene” risponde il Jedi “perché già immagino le vostre richieste. Già sento le domande che si agitano nel vostro animo, signor Coldlancer” dice, stavolta rivolgendosi a Denda “so cosa vuole sapere: se Shin è sano e salvo, se è prigioniero della Repubblica, e dove si trova adesso.”
Denda conferma con un movimento della testa.
“Ma prima, voglio informazioni: voglio i nomi di tutti i mercanti di Tard che hanno partecipato alla congiura separatista. Di tutti gli appoggi economici e logistici che avete promesso ai Separatisti del Conte Dooku. Di tutti i personaggi importanti coinvolti – voglio i *nomi*”
“Va bene, *Jedi*” fa di rimando tuo padre “avrai le tue informazioni. Avrai tutti i nomi che vuoi.”

Vai al **222**

248

Adesso che ci vedi, avanzi con velocità attraverso la palude tenebrosa. Ti chiedi quanto cammino dovrai fare prima che la luce del giorno torni a illuminare una parte del sentiero, quando noti qualcosa in lontananza: il tuo percorso nella vegetazione si fa sempre più stretto, costeggiato da alberi i cui tronchi si fanno via via più larghi e nodosi; al termine del sentiero, puoi scorgere distintamente un nutrito branco di Nexu – grossi predatori vagamente simili a felini, dagli artigli lunghi e affilati come rasoi, e dalle fauci ricoperte da zanne acuminate

ed altrettanto taglienti. Sembra che ti stiano tendendo un agguato.

Se hai usato la Percezione Jedi, hai consumato 3 punti di Forza; se hai usato una Carica Campo di Luce, ricorda di cancellarla dal tuo registro d'azione.

Se hai un Detonatore Termico e vuoi avvicinarti, per poi lanciarlo nel mezzo del branco di Nexu, vai al **344**
Se non hai o non vuoi usare un Detonatore Termico, puoi cercare di aggirare le creature, andando al **178**
Oppure puoi continuare diritto per la tua strada, andando al **280**

249

Mentre defletti i colpi del Droide Distruttore, salti a bordo del caccia: puoi usare i suoi turbolaser per abbattere il tuo avversario. Gli scudi deflettori del Distruttore non sono potenti abbastanza per reggere al tuo attacco: una raffica di colpi ed il droide è distrutto.
Il caccia si alza in volo e nessuno nota la presenza di un essere umano al posto di guida, lì dove dovrebbe esserci invece un droide pilota. Puoi raggiungere indisturbato la fortezza, osservandola dall'alto: puoi osservare le mura che si dipartono dalle torri esterne della roccaforte, per congiungersi all'enorme torre nera centrale, dividendo la base in sei quartieri, separato l'uno dall'altro e senza nessun apparente collegamento.
Devi atterrare da qualche parte: per non dare nell'occhio, segui il percorso effettuato dagli altri caccia. Puoi vedere che atterrano tutti su di una grande

piattaforma a forma di semicerchio, posta su uno degli edifici più alti del quartiere.

Se vuoi atterrare anche tu su quella piattaforma, vai al **74**
Se invece vuoi atterrare più lontano, sul primo spiazzale grande a sufficienza, vai al **279**

250

I tuoi poteri mentali non hanno l'effetto sperato. La massa di creature vampire indugia per un momento, volteggiando sopra di te incerte sul da farsi, e tu avverti di avere innescato in loro un conflitto. Purtroppo, la loro fame e la loro aggressività naturale è molto più forte dei tuoi comandi mentali e non li trattiene dall'attaccarti. Ti prepari all'inevitabile battaglia – ti sono già addosso, e ti attendi un attacco in massa. Invece i pipistrelli continuano a girarti intorno, apparentemente innocui, salvo partire in piccoli nugoli in picchiata verso di te, portando a segno repentini attacchi improvvisi e rientrando nel mucchio. Sarà difficile uscirne vivi.

Pipistrelli Vampiri del Wyrm

Combattività 15 Salute 60

Dopo aver effettuato i primi quattro scontri, puoi fuggire in qualunque momento andando al **7**
Se continui il combattimento e vinci, vai al **75**

251

I tuoi sensi ti guidano e ti consentono di evitare l'attacco. Scopri che il tuo avversario è uno sciame d'api: sono grosse e pelose, e i pungiglioni che spuntano dal loro addome grondano di veleno giallastro, che desiderano iniettare nelle tue vene. Sai che devi stare molto attento a evitare che ti pungano – il loro veleno potrebbe essere estremamente letale.

Api del Labirinto

Combattività 10 Salute 28

Se durante il combattimento estrai un 1, interrompi immediatamente la battaglia e vai all'**87**

Se vinci, senza estrarre nemmeno una volta il numero 1 durante gli scontri del combattimento, vai al **214**

252

La grotta continua per un lungo tratto. Cammini fino a quando non vedi che il pavimento roccioso è sostituito da strani tasselli squadrati: sono in marmo e quarzo, strane pietre che luccicano nella penombra. Su ogni tassello è inciso un numero. Oltre i blocchi, vedi una grossa porta di ferro arrugginito. Ti concentri sulla Forza, e comprendi il legame tra i tasselli e la porta. Devi camminare sui tasselli nell'ordine giusto, e soltanto così riuscirai ad aprire quel portone e a continuare su questa via. Osservi i nove tasselli disposti a terra: questa è la loro disposizione.

2	2	1
3	1	3
1	2	2

I tasselli in basso sono quelli dai quali devi cominciare a camminare. I tasselli in alto sono i più lontani da te, e si trovano in fondo, dove c'è il portone di ferro. Devi camminare di tassello in tassello, e la somma di tutti i numeri che attraversi dev'essere uguale a 10. Non puoi passare due volte sullo stesso tassello. C'è un solo cammino valido, se parti dalla fila bassa e ti prefiggi di arrivare alla fila in alto: devi trovare questo cammino.

Se vuoi iniziare a camminare dal tassello in basso a sinistra, sul quale è inciso il numero 1, vai al **349**
Se vuoi cominciare dal tassello in basso al centro, sul quale c'è il numero 2, vai al **134**
Se vuoi cominciare dal tassello in basso a destra, sul quale è inciso il numero 2, vai al **27**
Se non vuoi continuare su questa via, puoi sempre tornare indietro, al bivio, e scegliere l'altra via, ossia arrampicarti ed entrare nell'arco di pietra: vai all'**81**

253

Ti lanci di corsa verso l'imboccatura del tunnel, saltando da una ringhiera metallica all'altra per accorciare il tragitto. Hai quasi raggiunto l'uscita, quando un gruppo di droidi posto su di una passerella metallica di fronte ti

vede e apre il fuoco: defletti la prima raffica di colpi con facilità, ma i droidi potrebbero dare l'allarme. Non puoi permettertelo, e quindi ti lanci all'attacco.

Squadra di Droidi della Federazione

Combattività 16 Salute 19

Se vinci, puoi raggiungere il tunnel senza essere visto: vai al **132**

254

Ad un certo punto si formano con chiarezza delle immagini così nitide e forti da sembrarti reali. Attraversando una nuova soglia di pietra nera, entri improvvisamente in un ambiente completamente diverso. Capisci che ti trovi nel bel mezzo di una visione della Forza: sei su Tard-Ei-Tari, il tuo pianeta natale, in quella che è la tua vecchia dimora – la Casa Coldlancer, nel quartiere Phyton della capitale Tardos. Vedi te stesso bambino, e tuo zio Shin che ti mostra gli effetti dell'uso della Forza. Riconosci l'immagine come una scena avvenuta una decina di anni fa, poco dopo l'abbandono dell'Ordine Jedi da parte di Shin. Vedere il tuo mentore intento ad impartirti i primi insegnamenti sulla Forza accresce ancor di più la tua determinazione, e ti ricorda per quale motivo sei sceso qui, in questo labirinto.

Le immagini svaniscono, e ti appare una seconda visione. La scena è molto più recente: risale a quasi due anni fa, alla tua fuga rocambolesca da Kemboo II. Vedi i tuoi genitori, tua sorella Yané e tuo zio Shin circondati

dai soldati della Repubblica. Ricordi questo evento: ad un certo punto della vostra fuga, siete stati catturati, e avete subito le minacce del Comandante Krivo – il leader della guarnigione repubblicana su Kemboo II. Sareste stati catturati dalla Repubblica, se non fosse stato per un gesto disperato di Shin: attaccando Krivo, ha creato un diversivo e vi ha permesso di fuggire. In quel momento, Shin è passato al Lato Oscuro, lasciando sfogare tutta la sua rabbia repressa e giurando a se stesso che avrebbe distrutto la Repubblica. Senti che la stessa scena si sta ripetendo, soltanto che questa visione della Forza ti permette di riviverla in prima persona. Sei di nuovo tu, nello stesso momento, e puoi decidere che cosa fare questa volta – come cambiare gli eventi. La volta scorsa sei rimasto immobile… cosa farai adesso?

Se vuoi attaccare tu il Comandante Krivo al posto di Shin, vai al **124**
Se vuoi trattenere Shin dall'attaccare il Comandante, vai al **296**

255

Una volta uccisa anche l'ultima delle alghe assassine, nuoti con la poca aria che ti è rimasta nei polmoni e trovi un'uscita. Emergi, inghiottando avidamente boccate di ossigeno, e osservi la zona in cui ti trovi.
Non è un tunnel scavato nella roccia; è una piccola pozza d'acqua che si apre sul pavimento di un lungo corridoio, il cui pavimento è lastricato di nera pietra lavorata, illuminato da verdi luci splendenti disposte sui lati e sulla volta a forma di semicerchio.

Ti trovi in un vicolo cieco, puoi seguire solo una direzione lungo il corridoio. Cammini, fino a quando dopo una larga svolta il cammino non prosegue in un corridoio del tutto similare ma più largo e alto, e continui.

Vai al **31**

256

Uccidi anche l'ultima delle creature. Al termine del combattimento, però, scopri che hanno svuotato completamente le tue energie: a quanto pare erano loro ad assorbire la tua forza spirituale. Hai consumato tutti i punti di Forza che ti erano rimasti.
Devi decidere adesso in quale direzione proseguire: sei entrato in un nuovo tunnel che prosegue in entrambe le direzioni lungo l'asse nord-sud.

Se vuoi svoltare a sinistra, andando verso nord, vai al **45**
Se invece vuoi girare a destra e continuare verso sud, vai al **294**

257

Induci uno dei soldati a credere di aver sentito un rumore sospetto; instilli un dubbio talmente forte nella sua mente che non può fare a meno di addentrarsi nella palude per controllare. Il resto della squadra lo segue, imbracciando grossi fucili, ignari di quello che li attende.
Qui nessuno ti vedrà all'opera: sbuchi dal tuo nascondiglio falciando i nemici con la Spada Laser – attento a

lasciarne almeno uno incolume, la sua armatura ti serve intatta.
Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Squadra di Wyrmen

Combattività 14 Salute 20

Se vinci, vai al **307**

258

Il tuo gesto non viene accolto bene: uno dei Wyrmen si volta e fa un cenno agli altri, che pigiano la leva rossa che fa suonare l'allarme. Immediatamente sguaini la Spada Laser e dai inizio ad un combattimento, travolgendoli con l'impeto dei tuoi attacchi, ma è tutto inutile.
Il corridoio si riempie di gas venefici che ti fanno perdere i sensi, lasciandoti a terra indifeso. Poi, quando sopraggiungono le pattuglie di droidi della fortezza, non esitano a sparare sul tuo corpo, finendoti.

La tua avventura termina così.

259

Ala non ci mette molto, e torna con un po' di scorte per il viaggio e di pezzi di ricambio per il vostro mezzo di trasporto.
"Ho trovato buone occasioni qui" ti dice "e non ho voluto lasciarmele sfuggire."

Mentre caricate il materiale a bordo, vedi fuoriuscire dall'ombra che circonda il vostro hangar un paio di rozzi figuri: sono due umani, dall'aspetto trasandato, armati di blaster, che si avvicinano a voi con fare minaccioso.
"Ala Coldlancer, se non erro… ricercato sulle Lune di Kordoz con una taglia di 2'000 Crediti! O forse mi sbaglio?" chiede uno dei due uomini.
"Ma sì, è proprio lui – e si è messo contro il Signore del Crimine di Kordoz in persona!" fa eco l'altro.
"Puoi seguirci di tua volontà, oppure opporre resistenza, come preferisci, per noi è uguale!"
Scambi uno sguardo di intesa con tuo fratello: non sapevi che fosse ricercato su qualche sistema. I malviventi sono solo in due, e non sarà un problema affrontarli.

Se hai il Sesto Senso, vai al **68**
Altrimenti vai al **121**

260

Confidi sul fatto che i soldati non ti faranno domande. Invece, appena ti vedono comparire, ti fermano ed emettono qualche suono gutturale e incomprensibile. Dopodiché fanno degli strani movimenti con la testa e con le mani. E' la prima volta che ti capita di sentire questi esseri parlare nel loro idioma; ti hanno chiesto una parola d'ordine, o un gesto di riconoscimento, probabilmente. Che cosa fai?

Se scuoti il capo, vai al **20**
Se alzi il braccio, vai al **258**
Se rimani in silenzio, vai al **159**

261

Deponi a terra la tua Spada Laser e offri la vita, in cambio di quella di Karen. Nemos Hatt sfodera un sorriso di pura gioia perversa, mentre libera tua sorella dalle catene e si avvicina a te, a spada sguainata. L'ultima cosa che vedi è lo sguardo disperato e piangente di Karen, mentre senti il baluginio della Spada Laser di Nemos Hatt trapassarti il cervello. Una luce bianca esplode di fronte a te, e per un attimo pensi di essere morto, quando la visione svanisce.

Ti ritrovi nella cripta, la stessa grotta nella quale sei stato per tutto questo tempo. Non ci sono più visioni inquietanti. Senti che la Forza stessa ha voluto metterti alla prova – riproponendoti scelte del tuo passato per comprendere meglio il presente.

Se segui la via del Lato Oscuro, vai al **127**
Se invece sei un seguace del Lato Chiaro, vai al **203**

262

Lanci il detonatore contro la statua di pietra: l'esplosione non scalfisce nemmeno la creatura. La roccia che lo compone resiste al tuo attacco, anzi, il cavaliere neanche se ne accorge. Inveisci contro la malasorte, e cancelli 1 Detonatore Termico dal tuo inventario.

Vai al **25**

263

Provi un dolore cieco e insostenibile per la loro morte; ma a poco a poco questo sentimento scema, lasciando spazio ad una fredda risoluzione. Scopri che il Lato Chiaro ha fortificato il tuo spirito e la tua anima: sei sconvolto, eppure riesci a trovare una calma interiore anche in questo disperato frangente.

Che la Forza ti stia trasformando, rendendoti più resistente ad ogni tipo di avversità, e dandoti un nuovo tipo di forza che prima non avevi? Silenziosamente, volgi un pensiero ai due fratelli gemelli, che adesso sono un tutt'uno con la Forza, e giuri a te stesso di vendicare la loro morte.

Vai al **320**

264

Raccogli tutte le tue energie in un unico, formidabile tentativo di fuga ed hai successo. Senti i pipistrelli piombare sul corridoio roccioso a velocità incredibile, ma senza riuscire a centrarti: si sfracellano coi loro musi contro la dura pietra, e cadono tramortiti al suolo. Alcuni di loro riescono a ferirti con piccoli morsi – perdi 1 punto di Salute – ma tenendo duro riesci ad evitarli quasi tutti.

Vedi la salvezza quando scorgi un arco di roccia: ti tuffi al suo interno, e in questo antro tenebroso nessuno degli immondi pipistrelli è intenzionato a seguirti.

Ti riorganizzi un attimo, e continui a camminare: dopo nemmeno un centinaio di metri l'oscura caverna sbuca nuovamente sullo stesso strapiombo di prima, soltanto

che hai superato la parete di pietra e ti ritrovi dall'altra parte – senza nessun pipistrello carnivoro ad attaccarti.

Vai al **186**

265

Il fetore è talmente possente da stordirti e paralizzarti. E' una formidabile arma chimica – che il mostro usa per rendere inermi le sue prede! Il tuo corpo è fortificato dall'uso della Forza, e resisti al puzzo senza restare per questo paralizzato; ciò nonostante, non puoi fare a meno di perdere 3 punti di Salute per i danni riportati dal tuo sistema nervoso.
Durante la lotta, l'odore nauseabondo del tuo nemico sarà per lui un'arma in più: vedendo che la sua vittima designata riesce ancora a muoversi e a combattere, la creatura ruggisce per la rabbia e ti attacca con le sue robuste zampe artigliate.

Qal'tara dai Denti a Sciabola

Combattività 16 Salute 26

Ad ogni scontro di combattimento, perdi 2 punti di Salute per gli effetti dell'odore della creatura.

Se vinci, continua nel tunnel andando al **67**

266

Sei entrato nella Fortezza del Wyrm. Ti trovi in uno dei quartieri della città interna; questo quartiere è delimita-

to da grosse mura, che corrono dalle torri esterne verso la torre nera centrale. Presumi che la città sia divisa in sei quartieri simili. Puoi vedere un gran numero di edifici neri e tetri, dai quali si innalzano volute di fumo nero verso il cielo grigio di Wyrm; le strade ricolme di rifiuti metallici sono calpestate dagli strani soldati in corazza bianca che hai visto anche all'esterno della fortezza, nonché da droidi della Federazione dei Mercanti, e da un traffico di mezzi da guerra che provengono da una delle fabbriche della zona.

Ascolti la Forza, e senti una marea di sensazioni confuse che ti disturbano; qui la Forza parla con voce multipla, obnubilando le tue normali facoltà di percezione. Non sai come muoverti, in questa fortezza, ma il tuo istinto ti dice che qui non troverai niente. Non ti interessa esplorare la città, quanto raggiungere la grossa torre nera centrale: appare essere il centro di comando dell'intera fortezza.
Devi trovare un modo per uscire da questo quartiere, innanzitutto. Due edifici attirano la tua attenzione, in proposito: uno è una specie di dormitorio o caserma per gli strani soldati in armatura bianca; l'altro è una delle fabbriche per mezzi pesanti. Sono collocati ai confini del quartiere, sotto le mura, ed hai ragione di credere che contengano un passaggio verso il quartiere adiacente della città.

Se vuoi esplorare il dormitorio dei soldati, vai al **71**
Se vuoi dare un'occhiata alla fabbrica di macchine da guerra, vai al **346**

267

Sconfitte le api, esamini i favi e inizi ad estrarne grosse quantità di miele. Ala ti fornisce i contenitori nei quali ospitarle. Puoi ottenere fino a 3 dosi di Miele del Wyrm: ognuna di queste ti farà recuperare 4 punti di Salute e puoi usarla in qualsiasi momento, ma non durante un combattimento.
Soddisfatto della bella scoperta – non tutto è ostile su questo pianeta paludoso – torni a riposarti.

Vai al **112**

268

Assaggi una delle gocce di miele cadute sul ramo di un albero in decomposizione: è buonissimo! Particolarmente denso ed energetico, questo miele zuccherino costituisce un alimento eccezionale – nonché un ottimo ricostituente. Questi favi ne ospitano grosse quantità – e sei quasi tentato di rubarne un bel po' per farne uso.

Se vuoi depredare i favi carichi di questo gustoso Miele di Wyrm, vai al **223**
Se vuoi ignorarli, torna a dormire e vai al **112**

269

Porgi la tua mano a Qal Jundai, stringendola in segno di amicizia; ma non hai nessuna intenzione di toccare la tua Spada Laser.
"Anche io sono venuto qui in pace, Jundai, ma un Jedi non si priva mai della sua arma. La mia vita dipende da essa, e io non ho intenzione di posarla – a meno che an-

che voi non vogliate consegnarmi la vostra. Come gesto di amicizia, naturalmente!"
Il Kel'Dor è evidentemente sorpreso dal tuo atteggiamento; a quanto pare non c'è fiducia reciproca, perché decide anch'egli di tenersi la sua arma. Scende un attimo di silenzio glaciale; avverti tensione, nell'aria, e la preoccupazione nei volti di tuo padre e tua sorella.
"Forse ora potremmo parlare, maestro Jundai" interviene Karen, con fare ossequioso "di ciò per cui siamo venuti: le promettiamo che nemmeno un minuto del suo prezioso tempo andrà sprecato in questa conversazione."
"Oh, lo credo proprio bene" risponde il Jedi "perché già immagino le vostre richieste. Già sento le domande che si agitano nel vostro animo, signor Coldlancer" dice, stavolta rivolgendosi a Denda "so cosa vuole sapere: se Shin è sano e salvo, se è prigioniero della Repubblica, e dove si trova adesso."
Denda conferma con un movimento della testa.
"Ma prima, voglio informazioni: voglio i nomi di tutti i mercanti di Tard che hanno partecipato alla congiura separatista. Di tutti gli appoggi economici e logistici che avete promesso ai Separatisti del Conte Dooku. Di tutti i personaggi importanti coinvolti – voglio i *nomi*."

"Va bene, *Jedi*" fa di rimando tuo padre "avrai le tue informazioni. Avrai tutti i nomi che vuoi."

Vai al **222**

Sai che manca poco al tuo obiettivo, così acceleri il passo e prima di mezzogiorno puoi ammirare la vastità delle mura della Fortezza del Wyrm. Mai hai visto un simile bastione. Si erge sul fondo di un ampio avvallamento, e lo occupa quasi per intero: le sue mura sono vaste e grigie, cosparse di lance e punte metalliche disposte in modo irregolare su tutta la loro superficie. Riesci a vederne solo metà, dal momento che è immensa: tre torri si ergono dal suolo, brulicanti di droidi della Federazione dei Mercanti e di altre creature ignote; immagini che la pianta della roccaforte sia esagonale, per ragioni di simmetria, e che ci siano altre tre torri dall'altra parte, lì dove il tuo sguardo non arriva. Quello che più ti impressiona è l'altissima ed imponente torre centrale. Nera come l'ebano, un cono dalla base larga quasi quanto l'intera fortezza si staglia verso il cielo, diventando via via sempre più ramificato e ricoperto di feritoie, ingressi, ponti che la collegano alle mura sottostanti e alle altre torri della fortezza.

Le tue sensazioni diventano sempre più confuse. Non puoi evitare una morsa allo stomaco: il Lato Oscuro della Forza permea ogni pietra di quell'edificio, ogni metro di questa palude, ogni presenza su questo pianeta. Sai che ti stai dirigendo verso un grandissimo pericolo, eppure sei certo dentro di te che è proprio lì, all'interno di quella fortezza, che troverai le notizie che cerchi su Shin Coldlancer. Provi a formulare qualche ipotesi, ripensando alle scarse informazioni che Qal Jundai ti ha fornito su Phonos: la fortezza davanti a te sembra essere sotto il controllo dei Separatisti. E' possibile che dopo la fuga da Kemboo II, i Separatisti ab-

biano intercettato il convoglio della Repubblica, facendo loro i prigionieri trasportati. E' altamente probabile che Shin abbia attraversato questo luogo, o che si trovi addirittura incarcerato proprio in questa fortezza. Provi a concentrarti sulla Forza; purtroppo, le percezioni che hai del Lato Oscuro in questo luogo ottenebrano i tuoi sensi. Questo significa che se pure zio Shin fosse all'interno della fortezza, non riusciresti a percepirne la presenza.

Non riesci a vedere cosa ci sia all'interno della Fortezza del Wyrm; il tuo sguardo muore sulle possenti fortificazioni. Però puoi vedere cosa accade all'esterno: gigantesche navi-cargo – riconosci anche qui lo stile della Federazione dei Mercanti – sono atterrate all'esterno di un enorme cancello di ferro nero, e puoi vedere un enorme viavai di droidi, soldati, ma soprattutto mezzi da guerra. Un gran numero di macchine d'assedio e mezzi pesanti escono dal cancello e si imbarcano verso i cargo. Sembrano i preparativi per qualcosa di grosso, molto grosso. E' un'intera legione dell'esercito separatista quella che vedi, e si stanno preparando per una battaglia.

Decidi che devi entrare nella fortezza. Di primo acchito ti sembra assolutamente inespugnabile. Ti avvicini e rimanendo nascosto nella palude studi a lungo la situazione, trovando due modi per entrare.
Ci sono dei caccia, pilotati da droidi, che si spostano in continuazione dalla fortezza alle navi container. Alcuni degli hangar delle navi cargo sono incustoditi; potresti infilarti all'interno, prendere uno di questi caccia ed entrare per via aerea all'interno della fortezza.

Una seconda possibilità è offerta dai grandi mezzi che trasportano droidi; con un po' di fortuna e abilità dovresti riuscire ad entrare in uno di questi grossi contenitori, che ti procurerebbero un passaggio direttamente all'interno della roccaforte.

Se vuoi catturare uno dei caccia e usarlo per atterrare all'interno della fortezza, vai al **317**
Se vuoi inserirti in uno dei mezzi di trasporto di droidi, vai al **65**

271

I pesci ti hanno colto alla sprovvista. Vorresti riparare nel fitto della vegetazione, allontanandoti dalle acque del fiume, ma ti sono addosso già così tanti di questi pesci carnivori che devi prima sconfiggerli, se vuoi avere occasione di metterti in salvo. Mentre la tua Spada Laser rotea nel tentativo di proteggerti dai loro assalti, alcune di queste creature già stanno richiudendo le loro larghe mandibole sulle tue carni.

Branco di Pesci Vorkar

Combattività 17 Salute 28

Non è necessario ucciderli tutti. Effettua soltanto 4 scontri di combattimento.

Se hai concluso 4 scontri di combattimento e sei ancora vivo, oppure se hai vinto il combattimento prima del quarto scontro, vai al **177**

272

In questo tunnel buio e umido, avanzi otturandoti le narici con le mani: c'è un puzzo ristagnante ed incredibilmente repellente. Nell'aria c'è un olezzo insostenibile. Ti chiedi quale sia l'origine dei ripugnanti miasmi, e la scopri subito dopo: in lontananza, vedi avvicinarsi un enorme bestio. Assomiglia ad una scimmia, e cammina su quattro zampe grosse e folte di peli ispidi e fulvi. Il suo volto è però quello di un felino predatore, con due paia di denti a sciabola che partono dalle mascelle e si prolungano, ricurvi, fino a incrociarsi persino quando l'animale spalanca le mandibole per emettere un verso agghiacciante – accompagnato da ondate di alito pestilenziale.

Se possiedi un Respiratore, e vuoi indossarlo, vai al **153**
Altrimenti vai al **265**

273

Finalmente metti piede sull'ultima delle caselle! Complimenti, Lite Coldlancer, hai completato correttamente il percorso.

2	2	1
3	1	3
1	2	2

Appena atterri sul tassello, la porta si spalanca e tu puoi proseguire. Il tunnel che stai seguendo scende via via sempre più nell'ombra. Ad un certo punto, però, scorgi delle macchie luminose sulle pareti. Ti soffermi, e riconosci questi microrganismi bioluminescenti come Pakta: sono creature molto nutrienti, e tu puoi raccoglierle per utilizzarle come nutrimento o anche come ricostituente per recuperare energie e sanare ferite. Puoi raccogliere fino a 3 Razioni di Pakta: esse hanno un duplice utilizzo, puoi usarle come Pasti oppure come oggetti curativi, in un qualunque momento – tranne durante un combattimento. Non importa che uso ne fai: ogni volta che ne consumi una, recuperi 3 punti di Salute.

Continua andando al **67**

274

Ti avvicini alla conformazione cristallina: ti fai strada distruggendo le uova di Kinrath che ti impediscono di raggiungere il cristallo, che risuona sempre di più nella Forza a mano a mano che ti avvicini. Vedendoti attaccare la loro nidiata, le creature diventano ostili e ti attaccano in massa: devi sbarazzartene.

Gruppo di Kinrath

Combattività 13 Salute 27

Se vinci, vai al **345**

275

Sai che se il flusso di veleno all'interno del tuo sistema circolatorio non viene bloccato all'istante, morirai entro pochi secondi. I tuoi sensi ti informano che l'Infuso di Kolto non è l'unica medicina: se tu avessi un'Ampolla di Cor'ron oppure un Erba di Wyrm, potresti usarla per bloccare il veleno e riprenderti.

Se hai uno di questi oggetti (Infuso di Kolto – Erba di Wyrm – Ampolla di Cor'ron) e vuoi usarlo come medicamento, vai al **277**
Altrimenti vai al **54**

276

La leva sinistra arriva in cima: il calore diviene insopportabile. La temperatura è così elevata che il liquido all'interno della vasca prende fuoco, esplodendo. L'esplosione è talmente poderosa che il tuo corpo ne viene consumato e incenerito, senza nemmeno che tu possa renderti conto di cosa stia accadendo.

E' così che perdi la vita, nelle grotte del Labirinto del Wyrm.

277

La medicina ha effetto, scongiurando il pericolo mortale. Ti senti male per un po' di tempo; la temperatura si alza e sei preda di una forte febbre, ma dopo nemmeno un'ora tutto ritorna alla normalità e sei perfettamente in grado di proseguire.

Cancella l'oggetto che hai usato come medicamento dal tuo equipaggiamento. Adesso puoi continuare il tuo cammino, decidendo quale direzione prendere.

Se vai verso destra, vai al **2**
Se scegli di andare a sinistra, vai al **96**

278

Ci sono molte aperture, in alto, e arrampicarti non sarà difficile. Ti accerti che non ci siano occhi indiscreti, dopodiché cominci la salita. Quando sei giunto a metà percorso, noti che uno dei soldati in armatura bianca si trova a passare di sotto. Il soldato Wyrmen potrebbe vederti e dare l'allarme… devi decidere cosa fare.

Se hai lo Strangolamento Sith e 3 punti di Forza, e vuoi usarlo per uccidere il Wyrmen, vai al **352**
Se vuoi scendere di sotto, per combattere contro il soldato, vai al **21**
Se vuoi continuare l'arrampicata, raddoppiando gli sforzi per completarla il più in fretta possibile, vai al **122**

279

Posi il caccia lontano da occhi indiscreti, sul tetto di un edificio ben distante dalla piattaforma di atterraggio. Usarlo per muoverti al di fuori dell'area di volo standard attirerebbe attenzioni indesiderate; sarebbe comodo, ma non puoi farlo, è troppo rischioso.

Con agili balzi, salti da un tetto all'altro e atterri in una delle vie del quartiere nel quale ti trovi, fermandoti a studiare la situazione.

Vai al **231**

280

Non puoi evitare questo combattimento: devi combattere contro i Nexu ad uno ad uno, fino alla morte se necessario.

Branco di Nexu

Combattività 20 Salute 31

Se vinci, vai al **14**

281

Il modulo commerciale della stazione è molto frequentato; nei loro negozi scuri e dalle pareti scolorite, i mercanti kolderaaniani fanno bella mostra di articoli comuni nella galassia – ma che qui trovi a minor prezzo.
Girando per i negozi, trovi i seguenti oggetti a prezzi interessanti:

Bacta Tank	prezzo: 30 Crediti l'una
Fune	prezzo: 18 Crediti
Pasti	prezzo: 12 Crediti l'uno
Detonatore Termico	prezzo: 35 Crediti
Zanna di Firaxa	prezzo: 40 Crediti
Erba Loor	prezzo: 20 Crediti

Respiratore prezzo: 22 Crediti

Puoi prendere quante Bacta Tank e quanti Pasti vuoi, gli altri articoli sono disponibili solo in esemplare unico.

Quando hai finito, fai ritorno alla tua nave: Ala dovrebbe essere pronto. Vai al **259**

282

Respiri a pieni polmoni prima di immergerti nuovamente, con l'obiettivo di una rapida traversata della grotta. Nuotando con bracciate larghe e possenti avanzi nel cunicolo stretto e buio, scoprendo poco dopo che s'allarga. Hai quasi raggiunto la fine, consistente in un crepaccio nella roccia sopra la tua testa – intravedi la luce dinanzi a te – quando proprio da quell'uscita si immerge in acqua una creatura ostile e pericolosa. Ti si para innanzi un lungo rettile simile ad un coccodrillo, dalle squame grigie e spesse, che fende l'acqua con le sue zampate agili. L'essere ti guarda, stabilisce che sei una buona preda e ti attacca, intenzionato a sbranarti mentre sei ancora vivo.

Coccodrillo Xaath

Combattività 13 Salute 19

Poiché stai lottando sott'acqua e i tuoi movimenti sono limitati, sottrai 4 punti alla tua Combattività per la durata di questo combattimento. A partire dal quarto scon-

tro, perdi 2 punti di Salute ad ogni scontro a causa della mancanza di ossigeno.

Se vinci, continua al **46**

283

All'improvviso una statua alle tue spalle si anima e ti attacca: percepisci il pericolo poche frazioni di secondo prima che accada, ed è troppo tardi per evitare l'attacco. Perdi 4 punti di Salute.
Ti giri e osservi colui che ti ha colpito. La statua di pietra di uno dei guerrieri brandisce un enorme spadone – sproporzionato rispetto alle sue fattezze – e lo fa volteggiare nell'aria, cercando di colpirti. Noti che l'uscita della sala si chiude fragorosamente; la cosa non ti sorprende più, ormai, in questo labirinto, e sai che dovrai sconfiggerla se vuoi procedere.
Il tuo nemico leva in alto un braccio, e lo abbassa minacciosamente verso di te. Poi, come se fosse in grado di usare la Forza, vedi statue, armi, scudi, e massi rocciosi alzarsi e volare verso di te, cercando di colpirti e ucciderti.

Se hai la Telecinesi, almeno 3 punti di Forza, e vuoi usarla per bloccare gli oggetti e dirigerli contro il tuo assalitore, vai al **59**
Se hai una Spada di Ferro, e vuoi usarla per colpire gli oggetti che lui ti lancia contro nel tentativo di difenderti, vai al **171**
Se non vuoi contrastare i suoi attacchi, ma vuoi piuttosto cercare di evitarli, vai al **336**

Infliggi il colpo decisivo. Trafiggi tuo zio, trapassandolo da parte a parte con la lama luminosa che hai trovato nella tomba di Darth Xargon. Per un attimo rimani immobile, incredulo, ad osservare la scena: hai ucciso tuo zio. Quando accade qualcosa di assolutamente inaspettato.

Una strana forma di energia elettrica si raduna nell'aria: puoi sentire la carica elettrica della tempesta addensarsi tutta in un punto, qui, sulla cima della Torre Nera. Ed in un'unica e possente folgore che si abbatte sulla torre, senti l'energia crepitante dell'intero pianeta squassare l'aria e sbatterti lontano, facendoti quasi cadere di sotto. Ti aggrappi con le mani e con le unghie, e con occhi sgranati vedi tuo zio rianimarsi, la sua ferita cicatrizzarsi e richiudersi, e tornare a nuova vita.

"Questo è il potere del Lato Oscuro! Questo è il potere del Wyrm!"

Mentre tuo zio esplode in un'orrenda risata, senti che l'Holocron si riscalda: sta diventanto caldo, quasi incandescente, e trattieni un urlo di dolore a causa della eccessiva temperatura. Poi, così come il fulmine era giunto, l'aria si calma improvvisamente, e l'Holocron ritorna come prima.

Ti rialzi, e questa volta tuo zio ti attacca con rinnovato vigore. Non puoi sostenere la furia dei suoi assalti, indebolito come sei dalla precedente battaglia, e vedi Shin distruggerti la Spada Laser con una rapida sciabolata. Hai perso la tua arma! Cancella la Spada Laser di Darth Xargon dall'equipaggiamento.

"Adesso consegnami l'Holocron, Lite! Ed unisciti a me!"

Retrocedi lentamente verso il bordo della piattaforma sulla quale vi trovate. Mentre tuo zio si avvicina, devi decidere velocemente che cosa fare. Stringi l'Holocron forte nella mano, e fai lavorare in fretta il cervello.

Se decidi di buttarti di sotto e suicidarti, vai al **47**
Se vuoi cercare di distruggere l'Holocron, vai al **237**
Se ti lanci all'attacco contro Shin anche se sei disarmato, vai al **151**

285

La coltre di fumo proviene dalle tue spalle, le palle di fuoco spuntano dinanzi a te: attendi l'ultimo istante, e solo pochi decimi di secondo prima dell'impatto salti verso l'alto appendendoti ad una stalattite. Il fumo si diffonde rapido nell'aria, e raggiunge persino il Dun'Xaath nero nascosto dinanzi a te; combinato con l'esplosione causata dalle sfere di fuoco, l'effetto è distruttivo al massimo.
Entrambi i mostri cadono vittima del loro stesso attacco: tutta l'area prende fuoco, e vedi le due creature torcersi in un'agonia terrificante mentre le fiamme divorano i loro corpi. Stanno morendo entrambe, e sai che questo impedirà loro di risorgere.

Ti fermi ad appurare che la loro sconfitta sia definitiva: osservi i loro cadaveri arsi e carbonizzati, e nessuna delle due lucertole si rialza più per combattere. E' finita: i due Guardiani del Labirinto sono morti.

Soddisfatto, ti incammini a passo spedito. Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza e vai al **183**

286

Il mostro vuole finirti a distanza, eruttando in continuazione sfere di fuoco. Tu invece riduci subito le distanze e combatti a corpo a corpo, intenzionato ad abbatterlo il più velocemente possibile – e ad annullare il vantaggio costituito dalla sua capacità di lanciarti contro globi fiammeggianti.

Dun'Xaath Nero

Combattività 19 Salute 22

Se vinci, vai al **240**

287

Usi la Forza per sradicare dalla pietra i tasselli; e scopri che sebbene offrano una resistenza iniziale considerevole, una volta sbloccati raggiungono da soli la loro posizione di equilibrio, formando degli scalini talmente larghi e ravvicinati che persino una persona priva dell'uso della Forza potrebbe usare questa scalinata naturale per raggiungere facilmente la sommità. Hai consumato 3 punti di Forza.

Sali, ed una volta arrivato sopra, ti infili nell'apertura rocciosa. E' larga e grande, e ti consente di continuare in maniera agevole il cammino. Ben presto il tunnel sbuca in una vastissima aula di pietra, dando su di uno stretto corridoio intagliato nel fianco di una enorme parete rocciosa. Alla tua sinistra c'è un muro di pietra altissimo, alla tua destra un baratro del quale non riesci a vedere il fondo.

La via sembra lunga, e ad un certo punto vedi, parecchi metri sopra di te, una sporgenza nella roccia. Sopra di essa c'è una porta di forma rettangolare, dalla quale proviene una forte luce bianca. Potresti raggiungere quella sporgenza e continuare per quella via, oppure proseguire sullo stretto corridoio roccioso.

Se hai l'Agilita Jedi e 3 punti di Forza, o sei dotato di una Fune, e vuoi farne uso per raggiungere l'alta sporgenza rocciosa, vai al **216**
Se invece vuoi continuare sul corridoio roccioso e vedere dove ti conduce, vai al **49**

288

Il buio che ti circonda viene smorzato da un po' di luce soltanto dopo quasi un centinaio di metri. I tuoi piedi calpestano resti di esseri umani: ossa, teschi, brandelli di pelle in putrefazione, uno scenario squallido e poco incoraggiante. I tuoi occhi si sono abituati alla pochissima luce che filtra in questa galleria, quando le pareti si allargano e il tunnel finisce improvvisamente.
Davanti a te c'è un grosso rettile squamoso, dal cui fianco emergono delle ossa aguzze dalla forma piatta e larga. La bestia divarica le sue fauci, facendo schioccare la sua lingua ricoperta di lunghi aculei velenosi dai quali cola un liquido violaceo – sicuramente un veleno o un acido naturale – e ti attacca.

Draat di Wyrm

Combattività 17 Salute 20

Puoi fuggire in qualunque momento, dopo aver combattuto i primi due scontri.
Se fuggi, vai all'**80**
Se vinci il combattimento, vai al **206**

289

Ti butti sul fianco per evitare la prima raffica di sfere infuocate. Il mostro è lesto nel continuare a lanciare palle di fuoco: ti rialzi, salti in alto raggiungendo quasi il soffitto, e atterri alle sue spalle. La creatura continua ad eruttare fiamme, e sei costretto a correre tutt'intorno più velocemente che puoi: per pochi centimetri scansi tutti i suoi attacchi, rotolando, tuffandoti a terra, facendo ricorso a tutta l'agilità di cui disponi.
Il mostro lancia un ululato di rabbia e frustrazione. Ha capito che attaccandoti a distanza non risolverà nulla, così ti si lancia addosso per combattere a corpo a corpo.
Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Dun'Xaath Nero

Combattività 19 Salute 22

Se vinci, vai al **351**

290

Devi attendere un'occasione particolarmente favorevole. Aspetti già da due ore, e stai prendendo in considerazione l'ipotesi di cambiare piano, quando senti un gruppo di soldati provenire dall'interno della palude: hanno dei Nexu al guinzaglio – e rimani un po' sorpre-

so osservando questi carnivori che obbediscono docilmente al comando dei loro padroni.
Prima che raggiungano l'uscita dalla palude, sguaini la Spada Laser e ti lanci all'attacco. Qui nessuno ti vedrà all'opera: devi solo stare attento a lasciare almeno uno dei soldati incolume, la sua armatura ti serve intatta.

Squadra di Wyrmen con Nexu

Combattività 18 Salute 24

Se vinci, vai al **307**

291

Rotoli a terra, guadagnando un po' di distanza dalla creatura: il ragno Kradat urla per il dolore delle ferite subite. Dietro di te, senti le urla strozzate di Ala invocare il tuo aiuto; e noti che la marea di ragni gli è già addosso, e che già affondano avidamente le loro fauci nelle sue carni.
Ti lanci in un disperato tentativo di salvataggio – ma il grosso aracnide predatore non vuole lasciarti indisturbato: mentre ti lanci su tuo fratello, e inizi a recidere i fili che lo tengono immobilizzato con larghe sciabolate di luce, che hanno anche lo scopo di uccidere i ragni che lo tormentano, il mostro ti è addosso e ti impegna in una dura lotta. Sarà difficile cercare di uccidere tutti i ragni che ti sono attorno.

Ragno Kradat ferito con Prole di Ragni

Combattività 21 Salute 30

Se vinci, vai al **224**

292

Finalmente Ala può accendere quattro di queste torce, e ti penti di non averlo fatto prima, perché gli insetti si dileguano. Sistemato quello che sarà il vostro giaciglio per la notte, state per prendere sonno, quando noti che tutt'intorno a voi è arrivato un gruppo piuttosto numeroso di belve affamate, attirate dall'odore emanato dalle vostre torce. Sono dei Nexu, grosse creature agili ed estremamente pericolose: la loro bocca è un'apertura orizzontale che si apre come una ferita nel bel mezzo del loro volto, cosparsa di denti acuminati ed affilati come rasoi. I loro artigli sono lunghi ed altrettanto taglienti.
"Organizziamo dei turni di guardia" suggerisce Ala "queste bestie potrebbero attaccarci da un momento all'altro, ma noi abbiamo bisogno di riposare."

Se ti proponi volontario per il primo turno di guardia, vai al **180**
Se invece vuoi dormire, e lasciare il primo turno ad Ala, vai al **6**

293

Imbocchi uno dei corridoi, attirato dalla presenza di un terminale informativo. Ha raccolto polvere da secoli,

ma è ancora perfettamente funzionante. E' con tutta probabilità l'oggetto più antico che tu abbia mai incontrato. Il terminale mostra informazioni in un linguaggio a te comprensibile, e ti visualizza l'intera mappa della Fortezza del Wyrm. E' un bene avere queste informazioni: adesso puoi orientarti.
Sei intenzionato a raggiungere la Torre Nera, ossia la torre centrale della fortezza. Il terminale ti rivela che ti sarà difficile ottenere l'accesso. Ci sono vari modi per raggiungerla, ma il più diretto è quello di percorrere il corridoio in cui ti trovi adesso, passando per le carceri.

Ti avventuri nei corridoi seguendo le istruzioni del terminale. Le celle sono delle nicchie scavate nella pietra nera, direttamente nelle fondamenta della fortezza, e sono completamente deserte. Possibile che non ci siano prigionieri? Solamente una delle celle è occupata da una strana creatura: è un Wyrmen privato della sua corazza. Il suo aspetto è quello di un essere umanoide dalla pelle albina, dalla consistenza semi-gelatinosa e dai contorni non meglio definiti. Ti osserva con i suoi profondi occhi neri: è imprigionato in un fascio di luce azzurra. I tuoi sensi ti dicono che i comandi al suo fianco servono a regolare l'intensità del fascio di luce, e che volendo, potresti liberare la creatura.

Se vuoi disattivare il fascio di luce azzurra, vai al **220**
Se non ti interessa, e vuoi andare avanti ignorando il Wyrmen, vai al **104**

294

Il tunnel ti conduce ad una enorme vasca ricolma di un liquido verde fosforescente e inodore. I tuoi sensi ti informano subito che questo orribile liquame è acido e velenoso; attraversarlo a nuoto è fuori questione. Questa vasca è incassata nelle strette pareti rocciose e copre una lunga distanza, per sbucare – circa una cinquantina di metri più avanti – in una porta scavata nella roccia. Puoi scorgere un paio di grosse leve poste dall'altra parte.

Se trovi un modo di passare, potresti proseguire il tuo cammino attraverso quella porta. Altrimenti, sei costretto a tornare indietro nella galleria appena attraversata nella speranza di trovare un nuovo percorso.

Se hai il Sesto Senso, vai al **22**

Se hai una Fune, puoi usarla per attraversare la vasca, anche se così facendo la perdi irrimediabilmente: vai al **147**

Se hai la Telecinesi, 3 punti di Forza, e vuoi usarla per provare ad azionare le leve poste dall'altra parte, vai al **333**

Se vuoi lanciare un Detonatore Termico nella vasca, vai al **135**

Se non possiedi nessuno di questi oggetti o di questi poteri, o più semplicemente non vuoi farne uso, torna nella galleria suoi tuoi passi e cerca una nuova via d'uscita al **272**

295

La galleria è colorata da mille luci luminose, scomposte in tantissime gradazioni di colore da addensamenti di

cristalli policromi che si fanno via via più densi a mano a mano che procedi. Puoi sentire chiaramente che questi sono Cristalli della Forza; sono capaci di assorbire la Forza e di rifletterla, di aiutarti a focalizzarla, e di amplificare l'intensità del tuo legame con essa. E' in luoghi come questo che puoi meditare sulla Forza con la massima efficacia. In particolare, non puoi fare a meno di sentire l'influenza del Lato Oscuro: come in tutto il resto di Wyrm, anche qui essa è molto potente, simile ad una nera ombra che tutto avvolge.

Se persegui la via del Lato Chiaro, vai al **163**
Se sei un accolito del Lato Oscuro, vai al **95**

296

Tutto è come allora: l'unica cosa che cambia è la tua decisione. Vuoi evitare che tuo zio Shin venga catturato dalla Repubblica; preferisci che la tua famiglia subisca tutta unita lo stesso identico destino. Senti l'odio montare nell'animo del tuo mentore. Aggrappandoti a lui, lo trattieni, e devi fare non poca forza, perché Shin comincia ad urlare e ad ordinarti di lasciarlo. Quasi non riconosci più tuo zio: non è lo stesso uomo calmo e pacato con cui hai sempre avuto a che fare… il tuo maestro adesso è animato unicamente da una strana furia omicida, che cerca di sfogare tutta contro di te. Non vuoi che metta in pericolo se stesso, non questa volta.

La scena si spezza d'un tratto, e la visione svanisce. Un altro momento del tuo passato ti viene riproposto, ancora più recente, ma leggermente diverso. Sei su Zaloriis, adesso, e ti ritrovi nella fortezza di Ballah l'Hutt – mor-

tale nemico della tua famiglia. Questa scena risale ad un anno fa, solo che non vedi né l'Hutt né i suoi scagnozzi, ma soltanto tua sorella Karen incatenata e, al suo fianco, Nemos Hatt, un accolito del Lato Oscuro della Forza, che la sta minacciando di morte, e ti guarda con i suoi occhi incendiati d'odio. E' una scena che non è mai avvenuta, ora che ci pensi: un anno fa, hai sconfitto Nemos Hatt in duello, ucciso Ballah e liberato Karen. Adesso, invece, Nemos ti propone un baratto. Lascerà libera Karen in cambio della tua vita – pretende che tu ti suicidi di fronte a lui, altrimenti ammazzerà tua sorella.

Se sei disposto a compiere questo sacrificio, vai al **261**
Se vuoi attaccare Nemos Hatt, vai al **107**

297

Ucciso anche l'ultimo dei cacciatori di taglie, li perquisisci e trovi:

35 Crediti
1 Medaglia Krayt

"Non la sapevo questa storia della taglia da 5'000 Crediti sulla tua testa… come mai?" chiedi ad Ala, che si massaggia la spalla ferita di striscio nella lotta.
"Risale a un mucchio di tempo fa, quando io, Wibo e Speedh ci siamo rifiutati di portare a termine un incarico di consegna su Kordoz. Avevo il sospetto che stessimo trasportando merci di contrabbando, e appena l'ho scoperto ho contattato il committente e ho rifiutato il lavoro. Mi sta pure bene che dobbiamo fare il lavoro

sporco, però devono dircelo – e pagarci di conseguenza! Io stavo correndo un sacco di rischi e non lo sapevo nemmeno…"
"A quanto pare, il Signore del Crimine non ha gradito, e adesso devi vivere con una taglia sulla testa. Brutta cosa."
"Ho altro a cui pensare, e poi il Signore del Crimine di Kordoz non conta un granché nemmeno dalle sue parti. Andiamo adesso."

Sistemate le ultime cose a bordo, e saltate nell'iperspazio. La prossima volta che vi fermerete sarà direttamente a Wyrm.

Vai al **193**

298

Hai quasi raggiunto il caccia quando il Droide Distruttore ti vede e comincia a sparare verso di te: alza subito i suoi scudi deflettori, e osservi che nemmeno la tua Spada Laser può superarli. Mentre sei impegnato a deflettere i suoi laser, pensi rapidamente ad un modo per sbarazzarti di questo avversario.

Se vuoi saltare a bordo del caccia, cercando di evitare nel frattempo i laser del droide, vai al **249**
Se vuoi combattere a corpo a corpo contro il droide, vai al **40**

299

Ispezioni la porta, e scopri che essa è una falsa via d'uscita! In realtà la porta dà su uno strapiombo enorme; è lo stesso su cui hai camminato prima di entrare nella sala, soltanto che stavolta non c'è nessun corridoio di pietra che ti permette di continuare il cammino. La stanza sembra non avere alcuna uscita; quindi dovresti eventualmente afferrare l'Holocron e ritornare sui tuoi passi per uscire dal labirinto, quando per caso noti uno strano pannello posizionato a fianco della porta, all'altezza delle tue ginocchia. E' leggermente sporgente rispetto al resto della parete: lo premi, e due porte si aprono fragorosamente nelle due pareti alla tua destra e alla tua sinistra.

Questa stanza nasconde più misteri di quanto si direbbe a prima vista… sei notevolmente incuriosito da queste due nuove vie d'uscita. Entrambe le porte si affacciano su bui corridoi illuminati a malapena da una serie di fiaccole, per poi continuare in recessi cavernosi oscuri e pericolosi.

Se vuoi entrare nella porta alla tua sinistra, vai al **136**
Se prendi la porta alla tua destra, vai al **304**
Se vuoi prendere l'Holocron dall'altare, vai al **141**

300

Mentre avanzi nel fitto della palude, incontri un gruppo di funghi marroni molto simili a quelli che crescono sui vaporatori d'umidità a Tard-Ei-Tari, il tuo desertico pianeta natale. Se anche questa varietà di funghi è commestibile, potresti raccoglierne un bel po' e utilizzarli come pasti.

Se vuoi assaggiare uno di questi funghi per controllarne la commestibilità, vai al **161**
Se non vuoi rischiare, continua andando al **90**

301

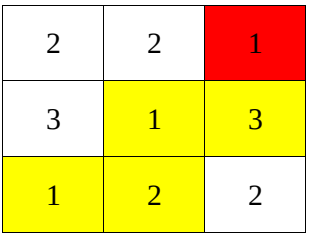
Stai per compiere uno sforzo incredibile: poche volte hai cercato di staccare massi di roccia così imponenti e di guidarli, nel loro movimento, usando la Forza. Non sei certo capace di sollevarli e farli volteggiare nell'aria come meglio credi, ma sei più che capace di provocare delle spaccate alla base delle stalattiti e, lentamente, farle cadere, assistendole durante la discesa e adagiandole in maniera tale da renderti il cammino più facile.
Hai la fronte imperlata di sudore quando alla fine, dopo uno sforzo mentale infernale, sei riuscito a disporre talmente tante di quelle stalattiti, da essere certo di poter giungere agevolmente dall'altra parte. Hai consumato 5 punti di Forza nello sforzo.

Una volta attraversata la sezione critica, la passerella di roccia si allarga, e si infila in un corridoio roccioso simile a quello dal quale sei entrato. Mentre cammini, vedi che una galleria buia si apre improvvisamente di fronte a te. Puoi entrarvi, oppure puoi proseguire lungo il percorso principale.

Se entri nella grotta buia, vai al **272**
Se prosegui lungo il percorso principale, vai al **67**

302

Sei arrivato alla riga superiore senza subire danni: la casella che hai scelto è quella esatta.



Somma totalizzata: **8**
Ti trovi sulla casella rossa. Devi totalizzare 10, e arrivare alla riga superiore del rettangolo numerico.

Hai praticamente finito. Devi semplicemente proseguire sulla casella a sinistra – non hai scelta.

Se salti sull'ultima casella, quella a sinistra, ossia la casella centrale della riga superiore, vai al **273**
Se non vuoi continuare su questa via, puoi sempre tornare indietro, al bivio, e scegliere l'altra via, ossia arrampicarti ed entrare nell'arco di pietra: vai all'**81**

303

Ti limiti ad evitare i suoi attacchi. Il Dun'Xaath non vuole combatterti a corpo a corpo, preferisce rimanere a debita distanza e lanciare globi fiammeggianti nella speranza di finirti così. Dai fondo a tutta l'agilità di cui disponi per scansare tutte le palle di fuoco.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A tale numero aggiungi 2 se possiedi l'Agilità Jedi. Se il numero va da 0 a 4, hai perso 3 punti di Salute; se il numero è uguale o superiore a 5, non hai subito danni.

Dopo un paio di interminabili minuti, trascorsi a tentare di non rimanere incenerito, vedi che il Dun'Xaath si è stancato: non riesce più ad emettere fuoco dalla bocca. Approfitti del momento favorevole – il tuo nemico è privo della sua arma più temibile – e prosegui il combattimento a corpo a corpo.

Dun'Xaath Nero (incapace di emettere fuoco)

Combattività 17 Salute 22

Se vinci, vai al **240**

304

Ignori l'Holocron posto sull'altare, per il momento, e fai il tuo ingresso nel corridoio buio. Ti allontani di pochi metri dalla sala, quando le luci nella sala si spengono e tutte le altre porte si chiudono, sbattendo con rumore tonante. Stranamente i tuoi sensi raggiungono una sensazione di calma ed equilibrio, e non percepiscono più così fortemente la presenza del Lato Oscuro della Forza: esamini a fondo le tue sensazioni, fermandoti a meditare. Se prima la Forza ti appariva come un mare in tempesta, mosso da grosse ondate e da forti correnti, adesso è come se fosse scesa una bonaccia, e una calma piatta invade il tuo animo.

Rientri, e prendi l'Holocron in mano, ma non senti altro che fredda pietra nera adesso. Non riesci più a scorgere i simboli e le immagini incise su di esso; i tuoi sensi non vibrano più, non sentono alcunché… rimani esterrefatto, e trovi un'unica spiegazione.

Questo non è l'Holocron di Wyrm.

E' soltanto una copia, un'imitazione, molto probabilmente una trappola: quando lo sollevi dal suo piedestallo, senti un flebile suono – un *click* metallico – che va ad azionare chissà quale meccanismo. Non intendi scoprirlo: riponi il falso Holocron a posto e abbandoni la sala continuando nel corridoio, che prosegue per una quarantina di metri prima di terminare in un vicolo cieco. Ci sono molte fenditure, spaccature e crepacci nella pietra tutt'intorno a te. Guardando attraverso uno dei fori più larghi, noti una luce verde innaturale: proviene da un corridoio scavato nella pietra, dal pavimento cosparso di lastre di pietra nera lavorate, e con torce ad illuminare la volta a semicerchio. Essendo l'unico modo per proseguire il tuo cammino, ti cali di sotto e atterri nel bel mezzo del corridoio.

Vai al **146**

305

Atterri sul tassello destro della riga inferiore, ed un fulmine si diparte dal suolo percorrendo il tuo corpo: perdi 3 punti di Salute. Ritorni dolorante sulla casella precedente.

2	2	1
3	1	3
1	2	2

Somma totalizzata: **3**
Ti trovi sulla casella rossa. Devi totalizzare 10, e arrivare alla riga superiore del rettangolo numerico.

Hai appena scoperto a tue spese che la casella a destra è errata. Non ti rimane che la casella in alto.

Se scegli il tassello in alto, ossia la casella centrale del rettangolo con sopra inciso il numero 1, vai al **207**
Se non vuoi continuare su questa via, puoi sempre tornare indietro, al bivio, e scegliere l'altra via, ossia arrampicarti ed entrare nell'arco di pietra: vai all'**81**

306

Hai perso la tua Spada Laser: cancella quest'oggetto dal tuo equipaggiamento e modifica la tua Combattività di conseguenza. Precipiti nel cono di luce vermiglia che si allarga sempre di più a mano a mano che scendi, quando ad un tratto la luce si spegne, la caduta si ferma e ti ritrovi in un'oscura caverna sotterranea.
Davanti a te si aprono le enormi porte di ferro arrugginito dal tempo di un antico edificio sotterraneo. Senti la presenza dei Sith dei tempi andati: lo percepisci guardando nella Forza, e sentendo stratificate l'una

sull'altra sensazioni di antico potere andato perduto. Ogni pietra in questo luogo riecheggia del Lato Oscuro della Forza.
Varchi le porte, senza lasciarti impressionare dalle titaniche statue di pietra che ti scrutano minacciosamente dall'alto al basso. Davanti a te, vedi un blocco di marmo nero con una spada di ferro conficcata nel mezzo. Dopo il blocco, la galleria di pietra continua, immergendosi nell'oscurità.
Innanzitutto studi il blocco di pietra: su di esso c'è una serratura a combinazione. Se completi la sequenza numerica, i tuoi sensi ti informano che potrai estrarre la spada dalla roccia – il che ti farebbe comodo dal momento che sei disarmato.

1	1	2	3	5	8		21	34	55

Studia la sequenza, e se capisci qual è il numero mancante vai al paragrafo corrispondente.
Altrimenti, devi proseguire andando al **202**

307

Hai fatto piazza pulita dei Wyrmen. Sono morti quasi tutti a causa della tua Spada Laser, tranne uno, che hai deciso di strangolare in maniera da non danneggiare la sua armatura. Sollevi il casco e rimani agghiacciato: ti aspettavi di trovarci un uomo, invece c'è una creatura informe, dalla pelle simile a lattice biancastro e flaccido. Il suo contorno è solo vagamente umano, sembra essere il prodotto di chissà quale terribile esperimento.

Senza indugiare oltre, ne indossi l'armatura. Annota il fatto che stai indossando una Corazza Wyrmen: questo carapace limita i tuoi movimenti, abbassando la tua Combattività di 2 punti, ma ti consentirà di muoverti più liberamente all'interno della fortezza. Potrai disfartene in qualunque momento tu voglia – anche subito prima di iniziare un combattimento. In tal caso, non potrai più recuperarla (non puoi portartela appresso senza indossarla) e potrai ripristinare il tuo punteggio di Combattività riguadagnando i 2 punti perduti.

Esci allo scoperto e cammini. Nessuno ti fa domande; superi le guardie del cancello con una facilità inattesa.

Vai al **266**

308

Il ronzio pesante e insopportabile è spezzato unicamente dagli sciabordii elettrici della tua Spada Laser, mentre sfoltisci il roveto che ti separa dalla sorgente del rumore. Avvicinandoti capisci di cosa si tratta: sono dei grossi favi carichi di api, che producono questo rumore insostenibile. Vedi grosse gocce di miele denso e giallo oro cadere a terra, ed attirare un numero incredibile di quegli insetti succhiasangue che prima ti hanno tormentato.

Se vuoi avvicinarti i favi, ed assaggiare un po' di questo miele, vai al **268**
Se lasci stare e torni a dormire, vai al **112**

Ti assicuri la Spada Laser alla cintura, lieto di non averla dovuta utilizzare per combattere – anche se hai temuto il peggio. Mentre uscite dalla cittadella e vi lasciate Qal Jundai alle spalle, discutete del vostro incontro con il Jedi.

"Hanno sciolto le accuse su di noi!" fa notare Karen "Questo significa che possiamo tornare a vivere in seno alla Repubblica! Non dovremo per forza rimanere su Krant!"

"Sì, Karen, ma mi aspettavo notizie migliori su Shin. Credevo che fosse stato condotto su Coruscant, che fosse incarcerato, e che col mio intervento l'avrei liberato… invece è stato del tutto inutile" conclude tuo padre Denda, sconsolato.

"Non ti preoccupare, pa': ho intenzione di vederci chiaro in questa situazione. Partirò immediatamente per Wyrm!"

Tuo padre e tua sorella non accolgono bene questa tua decisione, ma sanno che non possono fermarti. Hai dimostrato di saper badare a te stesso, e inoltre sperano anche loro che tu possa scoprire qualcosa in questo modo.

Quando fate ritorno all'*Ice Spear* e all'*Artiglio di Tard*, riassumete il vostro incontro con Qal Jundai ad Ala, che ascolta interessato. Non appena gli comunichi la tua decisione, risponde risoluto che vuole seguirti su Wyrm.

"No, Ala; è troppo pericoloso."

"E' troppo pericoloso *per te* andare da solo… sbaglio o sono stato io a salvarti dagli impicci, su Tard-Ei-Tari, l'ultima volta, eh? E chi è stato a scoprire dove teneva-

no prigioniera Karen? No, Lite, tu non andrai su Wyrm senza di me! E poi non sei capace di guidare l'*Artiglio* da solo… ti serve un pilota come me."
Sai già che non puoi smuovere Ala da questa decisione, e lo ringrazi: saluti Denda e Karen che fanno ritorno su Krant, mentre immediatamente saltate nell'iperspazio alla volta del sistema Wyrm. Un lungo viaggio vi aspetta.

Vai al **26**

310

Hai ucciso la maggior parte dei Nexu: la tua sciabola luminosa fende i loro corpi con facilità, e parecchi cadaveri mutilati e sanguinanti giacciono ai tuoi piedi. Purtroppo, il loro grande numero ti ha reso impossibile evitare che un paio di quelle creature rosicchiassero la fune alla quale è ancora appeso tuo fratello. Ammazzi le due ultime creature con un unico fulmineo colpo, mentre ancora erano intente a recidere la corda – ma non puoi impedire che questa si spezzi. Il cuore manca un battito mentre osservi Ala cadere nel baratro: fortunatamente, si è tenuto saldamente alla fune, che è fissata all'altra estremità dello strapiombo, e questo gli consente di evitare di cadere nel fiume ribollente sotto di voi. Il suo impatto con la parete rocciosa – posta dall'altra parte del baratro, quella da cui siete partiti – è duro, ma niente affatto mortale; Ala resiste, e issandosi su faticosamente raggiunge la salvezza.
Purtroppo non potrà più seguirti nell'avventura, bloccato com'è dall'altra parte.

“Non preoccuparti, Lite” ti dice urlando a gran voce “tornerò alla nave e ti aspetterò lì. Che la Forza sia con te!”

Con la morte nel cuore, abbandoni tuo fratello e ti rimetti suoi tuoi passi verso la fortezza. Ricordati di cancellare la Fune dal tuo equipaggiamento e vai al **133**

311

I rettili si avvicinano sempre di più. Ti prepari alla lotta, anche se questi esseri non sembrano affatto pericolosi. Stranamente, nessuno di loro ti salta addosso. All’improvviso ti senti più debole, come se qualcuno ti stesse portando via qualcosa. Senti che la tua energia vitale stai diminuendo: non ti senti stanco fisicamente, quanto piuttosto spiritualmente. Non capisci cosa stia accadendo, ma in qualche modo hai perso 3 punti di Forza.

Se vuoi combattere queste creature, vai al **208**
Se vuoi allontanarti e andare avanti, vai al **197**

312

Azioni la leva a sinistra. Il meccanismo è vecchio di secoli, e senti una resistenza fortissima al movimento: mentre spingi la leva verso l’alto, cercando di sollevarla completamente, senti che la temperatura nella galleria – e sopra la vasca – comincia a crescere. Il calore sta diventando elevato.

Se vuoi continuare a sollevare la leva sinistra fino alla sommità, vai al **276**
Se vuoi abbassare la leva sinistra, e alzare quella destra, vai al **189**
Se vuoi rinunciare definitivamente ad azionare le leve, vai al **108**

313

Hai ucciso il nemico invisibile: quando gli sferri l'ultimo colpo, il suo corpo prende finalmente forma così che i tuoi occhi possano vederlo. Vedi un globo di un materiale molliccio e poco consistente a terra, con dei lunghi tentacoli che si dipartono dal centro. Era l'essere contro il quale hai combattuto, e quei tentacoli le fruste con le quali ti sferzava.
Continui il tuo cammino, giungendo ad una biforcazione. C'è una grotta che continua a camminare dentro il ventre roccioso del pianeta. Dall'altra parte ti si presenta un arco di pietra, posto a qualche metro d'altezza da terra, che puoi raggiungere arrampicandoti sulla parete rocciosa.

Se prendi la grotta, vai al **252**
Se ti arrampichi fino a raggiungere l'arco di pietra in alto, vai all'**81**

314

Concludi il combattimento con un'ultima sciabolata che trapassa da parte a parte il droide. Sei stato fortunato, perché nessuno è entrato nell'hangar nel frattempo,

ma ora sai che devi muoverti, così salti subito a bordo di una delle navi.
Il caccia si alza in volo e nessuno nota la presenza di un essere umano al posto di guida, lì dove dovrebbe esserci invece un droide pilota. Puoi raggiungere indisturbato la fortezza, osservandola dall'alto: puoi osservare le mura che si dipartono dalle torri esterne della roccaforte, per congiungersi all'enorme torre nera centrale, dividendo la base in sei quartieri, separato l'uno dall'altro e senza nessun apparente collegamento.
Devi atterrare da qualche parte: per non dare nell'occhio, segui il percorso effettuato dagli altri caccia. Puoi vedere che atterrano tutti su di una grande piattaforma a forma di semicerchio, posta su uno degli edifici più alti del quartiere.

Se vuoi atterrare anche tu su quella piattaforma, vai al **74**
Se invece vuoi atterrare più lontano, sul primo spiazzale grande a sufficienza, vai al **279**

315

Rapidamente fai appello alle tue energie interne, nonché al Lato Oscuro della Forza che scorre impetuoso dentro di te, e attacchi il mostro: fasci di crepitante energia elettrica si inarcano a mezz'aria, infrangendosi contro il petto della creatura. Intensifichi più che puoi l'attacco, vedendo il mostro contorcersi dal dolore. L'hai ferito, ma non gravemente come speravi. Vedi che il grosso lucertolone si rialza e si prepara ad attaccarti.
Hai usato 3 punti di Forza.

Dun'Xaath Bianco (ferito)

Combattività 18 Salute 17

Se vinci, vai al **92**

316

Il mostro lancia un ultimo urlo agonizzante; si piega su di un fianco e geme a lungo. Con un ultimo colpo al cranio, lo finisci. Speri di non incontrare altre sorprese del genere lungo la via; rinfoderi la Spada Laser e continui il tuo cammino.
Sei quasi arrivato a destinazione.

Vai al **129**

317

Strisciando verso il margine della palude, su quella linea ove la vegetazione si interrompe bruscamente per fare spazio all'ampio territorio della fortezza, raggiungi il retro di una delle navi cargo: l'hangar è a portata, non sorvegliato. Percorri un brevissimo tratto allo scoperto e ti inserisci nell'hangar, dove trovi una mezza dozzina di caccia separatisti. Purtroppo, non sono incustoditi: un pericoloso Droideka – un Droide Distruttore in grado di attivare formidabili scudi deflettori per difendersi dai laser – è attivo e fa la guardia.
Cerchi di raggiungere il caccia più vicino senza farti notare.

Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi usarla, vai al **103**
Altrimenti estrai un numero dalla Tabella del Destino.
Se va da 0 a 3, vai al **298**
Se va da 4 a 9, vai al **110**

318

"Non percepisco il Lato Oscuro in te, Lite, devo ammetterlo, ma questo non vuol dire nulla. Arduo da vedere, è il Lato Oscuro… e difficile da percepire persino ai più saggi dell'Ordine dei Jedi. Mi sbaglio su di te? O segui realmente il Lato Chiaro della Forza?"
"Sì, Jundai, ho sempre seguito gli insegnamenti del mio zio e maestro… e i suoi insegnamenti conducono alla Luce!" rispondi con orgoglio.
"Tu dici? No, Lite, i suoi insegnamenti non sono gli stessi del Consiglio. Sono diversi. E tu non sei stato addestrato adeguatamente. Ma vorrai dimostrarmi le tue pacifiche intenzioni, e consegnarmi la tua Spada Laser – solo per la durata di questo discorso, per dimostrarmi la tua buona volontà."
Detto questo, Qal Jundai ti porge la mano aperta: è un segno di amicizia e apertura, ma è anche un gesto che ti chiede di posare la tua Spada Laser.

Se vuoi consegnargliela, vai al **247**
Se ti rifiuti, vai al **269**

319

Subito dopo la sala dei combattimenti, trovi un'altra aula, ancor più vasta e impressionante. La sala si sviluppa in verticale, con tanti pavimenti paralleli posti a diverse altezze, accessibili mediante tortuose rampe di scale di varia forma e dimensione. Archivi che custodiscono antichi segreti si trovano accatastati in questo luogo; sotto forma di terminali informativi, di librerie olografiche e anche di tomi di carta e manoscritti, c'è una quantità enorme di libri e di sapienza scritta, che attende da chissà quanti secoli di essere rivelata. Senti che tutti questi scritti parlano di un unico argomento – il Lato Oscuro della Forza. Potresti studiare per una vita intera, e non apprendere nemmeno la metà delle nozioni e degli insegnamenti nascosti in questo luogo.

Gli scritti sono ordinati cronologicamente: dai un'occhiata a libri che narrano la storia dell'Età d'Oro dei Sith, e della Vecchia Repubblica, eventi che hanno avuto luogo millenni or sono; curiosando nelle cronache storiche, scopri qualcosa che potrebbe interessarti – la storia di Wyrm e di Darth Xargon.

Vai al **114**

320

Misuri il pavimento di pietra passo dopo passo: il nero portone si staglia di fronte a te. Allarghi le braccia, e lo spalanchi facendo uso della Forza. Con larghi passi fai il tuo ingresso nella Sala dell'Holocron. Dopo aver assistito alla morte dei tuoi fratelli non ti importa più nulla di quello che troverai in questo luogo dannato; i tuoi

occhi non si soffermano sugli arazzi che decorano le pareti di questa sala, descrivendo scene della storia del dominio di Darth Xargon su Wyrm, né guardano le enormi torce che rischiarano di luce scarlatta la stanza. Ti dirigi verso l'altare centrale sul quale si trova il Sacrofago di Darth Xargon.

Il sacrofago è aperto, e puoi vedere i resti mummificati del Lord Sith. Sopra di esso, noti due reliquie: la prima è la sua antica Spada Laser. La prendi nelle mani, e scopri che nonostante i secoli è ancora perfettamente funzionante. Sguaini la sua rossa lama, e la saggi menando alcuni fendenti nell'aria; la sua fattura è perfetta.
La seconda reliquia è l'oggetto per cui sei sceso in questo labirinto. Una piccola piramide di metallo, che risplende di un rosso baluginante, dalla superficie istoriata e cesellata finemente con mille intrecci, simboli runici, geroglifici e immagini, è appoggiata in cima al sarcofago. Si tratta dell'Holocron di Wyrm.

Appena lo tocchi con la punta delle dita, un fantasma senza forma si leva da esso, e ti osserva dall'alto, parlandoti con voce tonante. I tuoi sensi urlano allarmati, e ti informano che si tratta dello spirito del defunto Darth Xargon in persona, che rimbomba direttamente nella tua mente pronunciando parole incomprensibili. Lo spettro sta per attaccarti!
Sfoderi l'arma dell'antico Sith: aggiungi quest'oggetto al tuo inventario, sotto il nome di Spada Laser di Darth Xargon. Funziona come una normale Spada Laser, garantendoti un bonus di 10 punti di Combattività.

Spirito di Darth Xargon

Combattività 21 Salute 23

Se vinci, vai al **125**

321

Allunghi le mani verso le sporgenze rocciose, e cerchi di afferrarne qualcuna. Stringi la presa, utilizzi anche le unghie, e urli di dolore quando finalmente riesci ad aggrapparti ad uno spuntone roccioso. Rimani senza fiato: estrai un numero dalla Tabella del Destino, questo numero rappresenta i punti di Salute che hai perso nel tentativo di aggrapparti alla roccia (in questo caso lo 0 vale 0). Almeno sei sopravvissuto! Lentamente, ti issi su e guadagni una piccola piattaforma obliqua che protunde dal fianco della caverna.
Mentre riavvolgi la fune, studi la situazione e noti un cammino costituito da tante piattaforme molto simili a quella su cui ti trovi, disposte a pochi metri di distanza l'una dall'altra. Saltando e seguendo il percorso che esse tracciano, puoi raggiungere l'ingresso di una galleria. E' l'unica strada che puoi seguire.

Saltando da una roccia all'altra, noti che su di un macigno in alto sopra di te cresce un'erba che ti è familiare: riconosci i fiori bianchi e le larghe foglie verdi dell'Atalas. Sei meravigliato del fatto che cresca anche qui, negli antri sotterranei di Wyrm. Ti chiedi come potresti riuscire a procurartene un po': è impensabile che tu riesca a raggiungere il masso, nemmeno con uno dei tuoi balzi più poderosi.

Se hai la Telecinesi, almeno 3 punti di Forza, e vuoi farne uso per cercare di staccare il masso dalla parete rocciosa, vai al **99**
Altrimenti, continua saltando di pietra in pietra raggiungendo l'ingresso della galleria, all'**8**

322

Con un ultimo colpo decisivo, poni fine alla vita della creatura. Ti chiedi se anche questa volta il Dun'Xaath risorgerà di fronte a te, guarendo tutte le sue ferite e tornando ad inseguirti, tramutandosi nel tuo incubo ricorrente e senza fine. Resti ad osservarne il cadavere, e noti che dopo un po' la bestia si rialza lentamente, mentre i segni di tutti i colpi che gli hai appena inflitto scompaiono a poco alla volta.
Non vuoi affrontarla di nuovo, e allora la spingi di sotto, sicuro che almeno così non ti darà più fastidio. Ne puoi sentire l'acuto urlo di dolore mentre diviene sempre più simile ad un piccolo puntino bianco in lontananza, ed esce al di fuori del tuo campo visivo.

Continua attraversando la passerella rocciosa e vai al **50**

323

Poggiando i piedi sul tassello, scariche elettriche ti colpiscono istantaneamente: perdi 3 punti di Salute. Arretri sulla casella precedente: scarti quest'alternativa e valuti le altre due mosse a disposizione.

2	2	1
3	1	3
1	2	2

Somma totalizzata: **4**
Ti trovi sulla casella rossa. Devi totalizzare 10, e arrivare alla riga superiore del rettangolo numerico.

Ti restano due alternative: puoi andare a sinistra, oppure a destra.

Se vai a sinistra, sulla casella sinistra della riga centrale, dove c'è il numero 3, vai al **101**
Se vai a destra, sulla casella destra della riga centrale, ove c'è inciso il numero 3, vai al **12**
Se non vuoi continuare su questa via, puoi sempre tornare indietro, al bivio, e scegliere l'altra via, ossia arrampicarti ed entrare nell'arco di pietra: vai all'**81**

324

Un senso di frustrazione ti assale, perché non sei in grado di trovare il modo di aprire questa serratura. Sei arrivato alla fine, e rimani bloccato qui sulla soglia dell'ultima porta. Sfoderi la Spada Laser, intenzionato ad abbattere questa porta con la forza se necessario, quando senti l'aria riempirsi di un rumore di passi affrettati: decine di droidi e di soldati fanno irruzione nel

corridoio, aprendosi a ventaglio e puntando le loro armi contro di te.
La tua mano sta per scivolare verso l'elsa della Spada Laser, quando all'improvviso la porta alle tue spalle si spalanca, rivelandoti le tenebre di un'ampia sala dall'aspetto lugubre e minaccioso. Entri dentro, seguito dai soldati che si mantengono a distanza ma sempre all'erta; stranamente non puoi fare a meno di ignorarli, dirigendo invece la tua attenzione sul luogo nel quale ti trovi.

Cammini su di un tappeto rosso, ed entri in un'aula vastissima e dal soffitto alto oltre dieci metri. Bracieri posti su sostegni di pietra ardono, emanando un profumo spettrale ed inebriante nell'aria. Poste a larga distanza l'una dall'altra, quattro colonne massicce dalla pianta tozza e squadrata sorreggono la volta, e si stagliano possenti alla fioca luce proveniente da lampade ad olio e torce di legno disposte sulle pareti di questa sala rettangolare. Nessun altro elemento decora le lastre di ruvida pietra nera disposte sul pavimento, o le mura granitiche ed imponenti.
Sul fondo, il pavimento si innalza. Quattro gradini di marmo dalle nere venature si ergono ad elevare ad un metro da terra l'enorme trono di roccia scura e informe: scavato in una sfera di pietra, da esso emana un'oscurità talmente intensa da respingere la luce presente nella sala, e restare avvolto in un manto d'ombra fitta e impenetrabile. Una voce innaturale e potente scuote le mura della sala, rimbombando da parte a parte e trapassandoti il cervello: "Entra pure, Jedi."

Vai al **219**

325

E' un combattimento disperato: le torrette sono numerose, e il loro volume di fuoco non ti permette di avanzare nemmeno di un passo. Rimani sul posto a far volteggiare il più velocemente possibile la tua Spada Laser, cercando di rendere impenetrabile la tua difesa.

Torrette laser

Combattività 21 Salute 32

Il combattimento consiste nel deflettere i colpi laser contro le torrette che li hanno sparati. Le tue capacità di premonizione ti aiutano in questo: se hai il Sesto Senso, puoi aggiungere 1 punto di Combattività per ciascuno dei poteri della Forza di cui disponi, per la durata di questo combattimento.

Se vinci, vai al **129**

326

Cerchi di non attirare l'attenzione, ma non sei abbastanza veloce. Percorri rapidamente il tratto allo scoperto, ma una delle guardie poste al di fuori del cancello ti vede e lancia l'allarme. Immediatamente tutti – droidi, macchine da guerra, soldati, grosse bestie carnivore rilasciate dagli interni della fortezza – ti sono addosso: la battaglia è disperata e dura poco.

La tua vita e la tua missione terminano così.

327

Mediti sulle parole che hai appena ascoltato, e riorganizzi le informazioni in tuo possesso. La presenza che hai avvertito nella Forza è quella del Sith di cui stavano parlando: Darth Xargon. E' qui, e comanda l'armata che hai visto uscire dalla fortezza e salire a bordo di grosse navi cargo. Sta preparando un attacco, e lo sta sferrando proprio nel settore di galassia dove si trova la tua famiglia: il settore di Phonos. Anche Krant, vostra attuale dimora, è in quel settore. La guerra sta venendo da voi, dopo che avete fatto di tutto per evitarla, e questo non ti piace.

Hai avuto conferme della presenza dei Separatisti su questo sistema, ma non sono loro a controllare la situazione. Il signore indiscusso di Wyrm è questo Darth Xargon. Non sai perché, ma senti che la Forza ti sta conducendo verso questo oscuro Sith, vuole che tu lo incontri. Senti che si trova sul tuo cammino.

Puoi avvertirne la presenza chiaramente ora che sei nella torre: si trova in cima. Devi raggiungere la sommità di questo tetro bastione. Ti si presentano due modi per salire ai piani alti. Il primo è quello di salire normalmente le ampie scalinate nere che collegano fra loro i vari piani. Il secondo è quello di usare uno strano ascensore, formato da un fascio di luce che attraversa una serie di buchi sul pavimento e sul soffitto. E' un fascio di luce che annulla la gravità e ti potrebbe permettere di raggiungere velocemente i piani alti – ma non sai dove ti condurrà.

Se vuoi salire le scale, vai al **175**
Se prendi l'ascensore, vai al **66**

328

Il recente incontro con i ragni Kradat ti ha reso più prudente mentre avanzi attraverso la palude. Procedi senza intoppi per parecchi chilometri, quando entri in un'area della palude ove la vegetazione è estremamente fitta. Gli alberi qui sono molto alti, e si attorcigliano l'uno all'altro snodandosi verso il cielo, intercettando ogni singolo raggio di luce e non lasciandone filtrare nessuno. Non è tanto un problema avanzare nel sottobosco, quanto piuttosto orientarsi nell'oscurità assoluta.

Se hai la Percezione Jedi e 3 punti di Forza, oppure 1 Carica Campo di Luce, e vuoi usarla per vedere al buio, vai al **248**
Se non vuoi o non puoi usare nessuna delle due, prosegui al buio al **190**

329

Usi la Forza per spostare braccia e gambe di droidi via dalla catena di montaggio, lanciandole sui droidi e sui soldati Wyrmen di guardia. Non soddisfatto, azioni a casaccio una serie di leve disposte su uno dei macchinari più grossi: l'effetto è quello di accelerare la velocità del nastro, mandando fuori sincronia una parte della catena di assemblaggio di droidi e provocando non pochi danni.
Mentre la sorveglianza è intenta a capire la ragione di tali guasti, ti fai velocemente strada verso il tunnel, e ti immergi nella sua accogliente oscurità senza essere visto.

Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza nell'uso della Telecinesi.

Vai al **132**

330

Ti fermi improvvisamente quando ti accorgi che il tuo braccio è rimasto impigliato nell'aria, come prigioniero di una rete invisibile. Piuttosto che tirare e cercare di liberarti, rimani immobile e ti fermi ad ascoltare nella Forza ciò che ti circonda: c'è una enorme ragnatela, perfettamente trasparente, che si trova tutt'intorno a voi, fra gli alberi che vi circondano.

Ti accorgi che anche i tuoi piedi sono stati impigliati in quest'orrenda tela; ti giri ad avvisare Ala, ma scopri che è già avvolto completamente da questi fili invisibili. Strepita e scalcia, senza nemmeno comprendere di cosa è prigioniero e come sia avvenuto. Poi, il tuo sguardo si dirige verso la nera marea di insetti che scende su di voi: sono ragni, grossi quanto la tua testa, che si precipitano di corsa sul tuo fratello inerme.

E il peggio deve ancora venire: dietro di te, un ragno di dimensioni sovrumane ti scruta dalla cima dell'albero più alto, coi suoi occhi rossi iniettati di sangue. Vedi le sue zampe roteare nell'aria e le sue fauci grosse e taglienti come lame di rasoio aprirsi e chiudersi schioccando minacciosamente.

Con la mano libera, sfoderi la Spada Laser e cominci a recidere i fili della ragnatela mentre il grosso ragno ti salta addosso: non sarà semplice uscirne vivi. Ti butti a terra ed eviti il primo attacco del ragno, che ha tentato di infilzarti col pungiglione che protunde dal suo nero

addome peloso. Dovrai sconfiggerlo in poco tempo – prima che Ala venga raggiunto dalla marea di ragni.

Ragno Kradat

Combattività 20 Salute 27

Se dopo 4 scontri di combattimento, non hai ancora vinto, interrompi la lotta e vai al **291**
Se vinci entro 4 scontri, vai al **42**

331

E' troppo tardi. Uno dei droidi ha dato l'allarme: adesso tutti sanno che c'è un intruso all'interno di questo mezzo da guerra. Gli altri mezzi da guerra non esitano ad aprire il fuoco contro di voi; così, anche se hai ucciso tutti i droidi in combattimento, rimani prigioniero di questo macchinario. Il fuoco diretto verso il tuo mezzo è talmente potente ed efficace da distruggerlo in pochi secondi – con te all'interno.

E' così che termina la tua vita.

332

Vai verso il mostro umanoide di colore nero. Questi replica con un attacco assolutamente inaspettato: lanciando palle di fuoco dalla bocca! Scansi il primo dei proiettili infuocati, ma la creatura ne lancia oltre una decina, tutti roteanti nell'aria verso di te.

Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza e vuoi usarla, vai al **289**
Altrimenti vai al **149**

333

Le due leve poste dall'altra parte della vasca sono entrambe abbassate. Avverti che il meccanismo delle leve ti permette di azionarne solamente una per volta. Quale vuoi azionare?

Se sollevi la leva a sinistra, vai al **312**
Se sollevi la leva a destra, vai al **189**

334

Aspetti che il rettile raggiunga il punto più sottile e fragile della passerella di roccia, e sfrutti il tuo potere Jedi per far sbriciolare lentamente la pietra sotto i suoi piedi. Un'ampia sezione di roccia si stacca dal resto del ponte, prendendo completamente di sorpresa la creatura che urla per la disperazione. Il Dun'Xaath tenta un ultimo balzo, e riesci ad afferrare con gli artigli la pietra sul tuo lato del ponte: velocemente, schiacci le sue dita sotto i tuoi piedi e la osservi precipitare di sotto, urlando e divenendo sempre più simile ad un piccolo puntino bianco a mano a mano che si allontana, fino a scomparire dal tuo campo visivo.
Salti dall'altra parte della passerella e, lieto di esserti sbarazzato senza troppa fatica del tuo avversario, procedi lungo il sentiero.

Ricorda che hai consumato 3 punti di Forza.

Vai al **50**

335

L'atmosfera grigia del pianeta è ricolma di nubi nere e squassata da una tempesta elettrica di immani proporzioni. Lampi blu percuotono l'aria, per esplodere in tuoni fragorosi. Il cielo brucia.

Di fronte a te, vedi la sagoma di Darth Xargon. Non è più avvolto dall'ombra; ne vedi le vesti nere e spaziose che ne nascondono il corpo e il volto. Protende la mano verso di te, ingiungendoti di consegnare l'Holocron.
"Ti sei rivelato degno della sapienza, Lite Coldlancer. Hai superato la Prova del Labirinto, e adesso i segreti del Lato Oscuro ti potranno essere rivelati. Non conosci i poteri che quell'Holocron ancora nasconde persino a me: è una conoscenza immensa della Forza, di cui neanche il più saggio fra i Jedi immagina l'esistenza."
"Vuoi questo, Xargon? Vieni a prenderlo!" esclami, in gesto di sfida, mostrandogli l'Holocron che tieni ben stretto nella tua mano. Nell'altra, impugni l'elsa della Spada Laser che hai trovato nel sacrofago dell'antico Sith.
"Devi sapere che uno dei segreti che quell'Holocron nasconde è la chiave dell'immortalità. Un antico Sith del passato, di nome Darth Xargon, ha dedicato tutta la sua vita alla ricerca di un simile potere. Non era il più potente fra gli antichi Signori Oscuri, e nemmeno il più rinomato, ma dopo anni e anni di ricerca trovò il modo

di conservare per sempre la sua anima… nel cuore di quell'Holocron."

Ti senti smarrito per un attimo… la persona che ti sta di fronte è Darth Xargon. Ma anche lo spirito contro cui hai combattuto pochi istanti fa, era del defunto Darth Xargon. Di cosa sta parlando, allora, la persona che hai di fronte?

"Darth Xargon costruì una fortezza sopra la sua accademia sotterranea, per assicurarsi che il suo segreto venisse preservato in eterno. Stabilì che soltanto chi avesse superato la Prova del Labirinto, si sarebbe rivelato degno abbastanza da ricevere in dono tutta la sua conoscenza… e la sua anima. Darth Xargon offriva un'opportunità straordinaria a colui che avrebbe superato la Prova del Labirinto. Gli avrebbe garantito il privilegio di diventare la nuova incarnazione del Signore Oscuro."
"Come… cosa significa tutto questo? Non sei tu Darth Xargon?"
"Sì, Lite. Io ho superato la Prova del Labirinto. Io ho ritrovato l'Holocron e ne ho accolto il potere oscuro. Ho aperto la mia mente ad una nuova forma di conoscenza e di saggezza, accedendo direttamente alla sorgente della forza del Lato Oscuro… io sono il nuovo Darth Xargon!!!"

L'uomo che hai di fronte solleva il cappuccio, e per la prima volta lo vedi dritto negli occhi… ed è una visione che ti annienta. Un freddo intenso avvolge il tuo corpo, come un enorme brivido che ti scuote interamente, mentre rimani a bocca spalancata ad osservare il volto

di una persona già nota. Qualcuno che conosci benissimo.

Darth Xargon è Shin Coldlancer.

Vai al **4**

336

Decidi che evitare gli oggetti è la cosa migliore. Sono tutti oggetti pesanti, di pietra o di metallo, e anche se il tuo nemico li spedisce con velocità verso di te, hai buone possibilità di uscire incolume da questa situazione.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A questo numero aggiungi 3 se hai l'Agilità Jedi; inoltre aggiungi 1 se sei Padawan, 2 se sei Cavaliere.
Se il numero va da 0 a 5, hai perso 4 punti di Salute. Se va da 6 in poi, non perdi alcun punto di Salute.

Vai al **94**

337

Hai sterminato la maggior parte dei Nexu, ma non basta. Ti volti, e vedi Ala in grandissima difficoltà attorniato dalle belve assetate di sangue; cerchi di raggiungerlo per aiutarlo, ma accade qualcosa di imprevisto – che ti fa gelare il sangue nelle vene.
Uno dei Nexu si frappone fra te ed Ala, proprio al centro del ponte, e prende a rosicchiare le funi che tengono uniti i due tronchi d'albero che costituiscono la vostra passerella; osservi con orrore le funi cedere e il ponte

spaccarsi a metà: i due tronchi sui quali vi trovate stanno precipitando!
Guidato dall'istinto e dalla Forza, spicchi un poderoso balzo verso la parete rocciosa più vicina – quella sul lato del baratro che stavi per raggiungere. La tua prontezza di riflessi e la tua agilità saranno decisive per sopravvivere.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino. A tale numero, aggiungi 3 se hai l'Agilità Jedi; inoltre puoi aggiungere 1 se sei un Padawan, o 2 se sei un Cavaliere.

Se il numero va da 0 a 4, vai all'**82**
Se il numero va dal 5 in su, vai al **211**

338

Ricorri alla tua abilità di percepire la Forza attorno a te. Usando questa facoltà, riesci a vedere chiaramente ciò che ti attende nella galleria: è una creatura immonda, una specie di enorme globo fiammeggiante che gravita a un metro da terra, con una mezza dozzina di fruste ricoperte di fiamme. Volteggia silenziosamente nell'aria e quando ti è vicino ti attacca: eviti le prime frustate e ti prepari alla lotta.
Ricorda che hai usato 3 punti di Forza.

Globo Infuocato Xaath

Combattività 10 Salute 20

Se vinci, vai al **313**

339

Ti ritrovi in una grande infermeria. Noti tantissimi rimedi medicinali, molti di tua conoscenza, altri ancora mai visti prima d'ora: sono composti naturali ottenuti con ogni probabilità usando erbe della zona. Controlli con cura tutti gli oggetti, potrebbero rivelarsi utili, e trovi i seguenti articoli che potresti voler portare con te:

3 Bacta Tank
1 Erba del Wyrm
1 Infuso di Kolto
1 Erba Loor

Soddisfatto della bella scoperta, abbandoni la stanza e continui ad esplorare il corridoio.
Vai all'**11**

340

Stai studiando la porta da parecchio tempo, ma non riesci a trovare il numero mancante per la combinazione. Prendi in considerazione l'ipotesi di sfondare la porta, ed immergi la lama della tua Spada Laser all'interno della porta: l'acciaio nero in cui è realizzata resiste per parecchio tempo, prima di cominciare a fondersi e a squagliarsi sotto l'azione della tua arma.
Stai lavorando così da più di un'ora, quando improvvisamente la porta si apre e ne emerge una strana creatura: è simile al Wyrmen che hai visto prima nelle carceri, ma alto il doppio e dalla pelle di colore giallo fosforescente anziché bianco latte. L'essere non è debole e flaccido come gli altri Wyrmen; al contrario, puoi notare muscoli guizzanti sotto la sua strana epidermide.

L'essere ti attacca, lanciando un urlo demoniaco che ti fa accapponare la pelle.

Wyrmen Giallo

Combattività 16 Salute 28

Se vinci, vai al **97**

341

L'avanzata è più lenta e faticosa del previsto. Speravi che dopo un po' la vegetazione si sarebbe diradata, invece niente: tutte le piante di questa palude sono ostili, ed estremamente coriacee da abbattere. Si fa notte fonda su Wyrm; la luce grigia svanisce per fare spazio ad una tenebra senza luce, quasi totale, che avvolge il pianeta in una cappa oscura. Devi lavorare fino a notte fonda prima di trovare una piazzola acquitrinosa ove fermarvi: per la fatica prolungata e spossante, hai dovuto consumare 2 Pasti – uno durante la giornata ed uno adesso. Ricorda che se non consumi 1 Pasto, perdi 3 punti di Salute; se non ne consumi nessuno, perdi 6 punti di Salute.

"Qui dovremmo poterci riposare; sei stanchissimo, Lite, domani potrei lavorare un po' io con la Spada Laser, se ti va" propone Ala. Lo ringrazi, ma sai che maneggiare una Spada Laser è molto più difficile di quanto non sembri, e che una persona che non è sensibile alla Forza rischia seriamente di farsi del male – persino di amputarsi qualche arto! – se non sa maneggiarla con cura: è un lavoro che solo tu puoi fare.

Mentre organizzi un giaciglio, Ala esplora un po' i dintorni facendosi strada fra gli arbusti meno fitti, e trova una strana erba di colore giallognolo e dal forte odore caratteristico: è sicuro che potrebbe avere proprietà curative. La esamini, ma ne ignori le proprietà. Se vuoi tenerla, segna l'oggetto come Erba di Wyrm sul tuo inventario.

Cercate di prendere sonno, ma un ronzio basso ed oltremodo insistente non vi lascia chiudere occhio: senti che proviene da un luogo molto vicino.

Se vuoi andare a controllare, vai al **308**
Se vuoi cercare di riposarti lo stesso, vai al **112**

342

Prendi la mira accuratamente prima di lanciare il detonatore. La tua precisione è encomiabile: la granata esplode proprio nel bel mezzo del gruppo di ragni, uccidendone parecchi e bruciandone molti altri col fuoco appiccato alla tela. Purtroppo, non hai previsto che questo fuoco viaggia velocemente e si propaga dappertutto – anche verso tuo fratello!
Ala ha compreso la situazione e si divincola con forza ancora maggiore. Con orrore noti che le fiamme si propagano con rapidità stupefacente tutt'intorno – dando fuoco ai tronchi secchi e già semicarbonizzati degli alberi! Il grosso ragno che si trovava sopra di te viene divorato dalle fiamme; cade dall'albero e si para dinanzi a te, mentre arde vivo e strilla dal dolore. Non ti lascia passare: devi affrontarlo.

Ragno Kradat (divorato dalle fiamme)

Combattività 19 Salute 21

Ricorda di cancellare un Detonatore Termico dal tuo inventario. Se vinci vai al **98**

343

Un modo per superare il baratro è quello di arrampicarsi sull'albero più grosso, assicurare la fune ad uno dei rami più alti, e lanciare l'estremità della fune dotata di rampino dall'altra parte dello strapiombo, in modo da assicurarla a qualche sostegno – un ramo, il tronco di un altro albero, o qualcos'altro.
In questo modo non saresti più in grado di recuperare la tua fune, ma almeno avresti un passaggio sicuro.

Se vuoi utilizzare la Fune, continua al **30**
Se scegli un'altra soluzione, vai al **191**

344

Ti avvicini al branco di Nexu con cautela. Non hai voglia di impegnarti in combattimento contro di loro. Quando sei vicino abbastanza, prendi la mira e lanci il Detonatore Termico: la deflagrazione spazza via la maggior parte dei Nexu. Le fiamme divampano con rapidità impressionante – bruciando le cortecce già semicarbonizzate e annerite degli alberi che si trovano tutt'intorno a te – originando un incendio che si propaga così in fretta, da costringerti a correre per uscire da questa zona della palude in tempo.

Puoi vedere che i pochi Nexu sopravvissuti battono in ritirata, con la coda fra le gambe, gravemente ustionati e feriti.

Cancella un Detonatore Termico e prosegui al **14**

345

Finisci l'ultimo dei Kinrath, e puoi dedicarti a studiare il cristallo che hai trovato: pregno del Lato Oscuro della Forza, scopri che è ottimo per aumentare la tua concentrazione sulla battaglia e durante l'azione. Se prendi questo oggetto, segnalo come Cristallo Rodrann: montato all'interno di una Spada Laser, ti consente di aumentare i tuoi punteggi iniziali, accrescendo la tua Combattività di 1 punto e la tua Salute massima di 2 punti. Potrai montare questo cristallo nella tua spada laser all'inizio della prossima avventura, se avrai almeno il grado di Cavaliere Jedi.

Terminata l'esplorazione della caverna, non trovi altri cristalli dotate di proprietà ugualmente prodigiose. Riprendi il tuo cammino all'interno del labirinto.

Vai al **76**

346

Entri nell'edificio senza alcun problema, e ammiri l'enorme catena di montaggio che produce macchine belliche. A dire la verità, qui vengono solo assemblati i pezzi che costituscono i macchinari. Sai che le armate dei Separatisti si arricchiscono del contributo che ogni

sistema dà alla causa: probabilmente Wyrm ha aderito alla Confederazione dei Sistemi Indipendenti, e produce questi particolari mezzi d'assalto.
La fabbrica pullula di soldati e droidi di guardia. Noti qualcosa di interessante: un'uscita. C'è un tunnel che si immerge nelle mura che separano questo quartiere dal quartiere adiacente, e rappresenta un'ottima possibilità per continuare la tua esplorazione della fortezza. Devi trovare un modo per raggiungerlo; purtroppo è impossibile raggiungerlo senza essere visto.

Se indossi una Corazza Wyrmen, puoi muoverti liberamente e raggiungere il tunnel andando al **102**
Altrimenti, devi cambiare strada. Ti dirigi verso l'altro edificio, ossia il dormitorio: vai al **71**

347

Il corridoio prosegue nelle tenebre: soltanto una pallida luce azzurrina, in lontananza, ti fornisce un punto di riferimento per avanzare nell'oscurità totale. Sai che alla fine di questo corridoio raggiungerai l'Holocron, e l'uscita da questo labirinto, e per questo acceleri il passo, ansioso di andartene da qui.

Se hai il Sesto Senso, vai al **78**
Se hai la Percezione Jedi e 3 punti di Forza e vuoi usarla, vai al **356**
Se non vuoi o non puoi usare questi poteri, vai al **152**

348

Imbocchi la porta aperta, e segui il corridoio scavato nella pietra. Non è identico agli altri tunnel che hai visto sinora. Il pavimento è stato realizzato da una razza civilizzata, dato il disegno regolare delle pietre nere su cui stai mettendo piede; e sulla volta rocciosa, lavorata in maniera tale da avere una sezione a semicerchio, noti delle torce disposte ad intervalli regolare, che gettano una luce verde sul tuo percorso.

Il cammino si interrompe bruscamente quando raggiungi la fine del corridoio. Essa dà su un baratro immenso, il cui fondo è immerso in tenebre impenetrabili. Guardando bene, noti che c'è una possibilità di continuare il cammino; sotto i tuoi piedi c'è uno stretto cammino, ricavato nel fianco della parete di roccia, e lo potresti seguire sino alla porta in cui esso si immette – anch'essa scavata nella parete rocciosa.

Non avendo altra scelta, segui il corridoio e vai al **49**

349

Balzi sul tassello in basso a sinistra e non accade nulla. Si trova sul cammino esatto.

2	2	1
3	1	3
1	2	2

Somma totalizzata: **1**
Ti trovi sulla casella rossa. Devi totalizzare 10, e arrivare alla riga superiore del rettangolo numerico.

Ora che ti trovi sul tassello in basso a sinistra, dove vuoi continuare? In alto o verso destra?

Se salti sul tassello in alto, atterri sulla casella a sinistra della riga centrale, ove è inciso un 3: vai all'**88**
Se salti sul tassello a destra, atterri sulla casella al centro della riga in basso, ove è inciso un 2: vai al **242**
Se non vuoi continuare su questa via, puoi sempre tornare indietro, al bivio, e scegliere l'altra via, ossia arrampicarti ed entrare nell'arco di pietra: vai all'**81**

350

Sfrutti i tuoi poteri, rivolgendoli sulla squadriglia di soldati: sono in sei, ma le loro menti sono deboli, e non hai difficoltà a manipolarle. Li induci a credere che sei invisibile e silenzioso; in pratica non esisti. Puoi camminare in tutta tranquillità, passare in mezzo a loro e superarli senza che essi si rendano conto della tua presenza.
Metti molta distanza fra te e loro, prima che possano fare mente locale e capire cosa sta succedendo.

Ricorda che hai usato 3 punti di Forza. Vai al **243**

351

Il Dun'Xaath Bianco urla di collera: hai ucciso il suo compagno. Sopraffatto dall'ira, prende la rincorsa verso

di te, per trafiggerti coi suoi artigli. Eviti il suo primo attacco facilmente, ma te lo ritrovi subito addosso un'altra volta.

Dun'Xaath Bianco

Combattività 19 Salute 22

Non combattere fino alla morte. Appena la salute del nemico scende al di sotto dei 10 punti, interrompi la battaglia e vai al **218**

352

Adoperi la tecnica più veloce ed efficiente che conosci per uccidere il Wyrmen: senti pulsare con forza il sangue nelle vene, mentre rivolgi i tuoi istinti omicidi verso il soldato in armatura bianca. E' un attimo: lo strozzi in modo così brusco da farlo morire sul colpo, senza che possa nemmeno rendersene conto. Eliminato l'ostacolo imprevisto, completi l'arrampicata senza ulteriori ritardi.

Consuma 3 punti di Forza e vai al **198**

353

Attacchi le creature: alcune scappano impaurite, senza opporre alcuna resistenza ai tuoi attacchi; altre, invece, decidono di contrastarti e sfruttando il loro numero ti si avvinghiano addosso, ostacolandoti i movimenti e cercando in tutti i modi di farti perdere l'equilibrio e rove-

sciarti al suolo mentre sferri i tuoi attacchi verso di loro.

Qootoni Wyrmen

Combattività 12 Salute 20

Se vinci, vai al **228**

354

Vuoi arrampicarti nel modo più rapido possibile. Innanzitutto spicchi un fenomenale salto verso l'alto, per ridurre velocemente la tua distanza dall'uscita della buca; dopodiché, ricorrendo alle tue eccezionali doti di agilità, ti arrampichi e avanzi spedito verso il bordo di questa fossa. Purtroppo le creature cercano di ostacolarti in tutti i modi, attaccandoti a morti e con punture inferte da pungiglioni che fuoriescono dal folto pelame del loro corpo di insetto.
Ricorda che hai impiegato 3 punti di Forza.

Semi-Insetti Gro'bnar

Combattività 8 Salute 18

Per la durata di questo combattimento, la tua Combattività soffre di un handicap di 4 punti, dovuto alla precarietà della posizione in cui sei sospeso.

Puoi interrompere il combattimento all'inizio del quarto scontro, anche se non è ancora concluso, perché raggiungi il bordo e fuoriesci dalla buca: vai al **150**

355

Il Lato Oscuro scorre tumultuoso in queste grotte e in questi luoghi oscuri, e non l'hai mai sentito così chiaramente prima d'ora. Ne comprendi finalmente il potere pulsante, e senti che se continui su questa via raggiungerai una potenza che nessuno potrà contrastare. Non hai più paura di nessuno degli ostacoli che incontrerai in questo labirinto, e nemmeno di confrontarti con Darth Xargon in persona. Scegli di accettare il potere che questo luogo può offrirti, e di farlo tuo, per utilizzarlo contro i nemici che dovrai affrontare.

Ti senti rigenerato, e padrone di una forza che prima non avevi. Ripristina completamente il tuo punteggio di Forza. Inoltre, i tuoi sensi ti guidano verso uno dei loculi scavati nella caverna: ne sollevi il pesante coperchio, e rovistando fra i resti che esso ospita, trovi un poderoso amuleto che incapsula dentro di sé il potere del Lato Oscuro della Forza. E' un Medaglione Sith: se scegli di annoverarlo fra gli oggetti del tuo equipaggiamento, esso aumenterà di 2 punti la tua Combattività.

Prosegui al **236**

356

Attivi le tue percezioni, concentrandoti sulla zona, cercando di avvertire la presenza di eventuali creature e minacce. Sai che questo labirinto di certo sta nascondendo qualcosa, prima della Sala dell'Holocron. I tuoi timori si rivelano fondati: i due Dun'Xaath sono qui, nascosti nell'ombra, perfettamente silenziosi e invisibi-

li, ma tu puoi sentirne la presenza. Ti stanno tendendo un agguato, e pochi secondi prima che ti attacchino puoi già vedere le loro mosse.
Il Dun'Xaath bianco, alle tue spalle, lancerà una densa coltre del suo fumo velenoso e infiammabile; il suo compagno, celato dalle tenebre dinanzi a te, lancerà le sue palle di fuoco. Lo scopo dell'attacco combinato è quello di innescare una tremenda esplosione – alla quale potresti anche non sopravvivere.

Se hai l'Agilità Jedi e 3 punti di Forza, e vuoi usarla per evitare l'attacco all'ultimo istante, vai al **285**
Altrimenti, ti prepari a scansarlo al **60**

357

Sei caduto su uno dei caccia della Federazione dei Mercanti, che volano attorno alla fortezza. Il droide nella cabina di pilotaggio ti guarda e inveisce contro di te; senza perdere nemmeno un attimo, sfoderi la Spada Laser immergendola nella carlinga e fondendo la testa del droide prima che possa reagire. Poi, ti inserisci al posto di guida e sfrecci a tutta velocità lontano dalla fortezza.
Noti un grande numero di caccia alle tue spalle: tutti i mezzi a disposizione sono stati inviati al tuo inseguimento. Stai fuggendo senza seguire una direzione precisa, e cerchi di evitare i missili e i laser che vengono sparati al tuo indirizzo effettuando manovre evasive, ma non potrai resistere per molto.
Un missile ti colpisce! Perdi gli scudi deflettori, e il tuo mezzo sta precipitando fra gli alberi… stringi i denti cercando di mantenerlo in traiettoria, quando la salvez-

za compare di fronte ai tuoi occhi – sotto forma di un paio di grossi missili dall'aria minacciosa.

Li eviti, e scopri che non sono diretti verso di te – ma contro i tuoi inseguitori. L'*Artiglio di Tard* ti sfreccia davanti, lanciandosi all'attacco contro la squadriglia di caccia dietro di te e facendone piazza pulita in men che non si dica. E' tuo fratello Ala – e con il suo intervento provvidenziale ti ha salvato la vita.
"Andiamo, Lite, abbandona quel caccia danneggiato e vieni qui!"
Esci dalla carlinga, e salti al volo sull'*Artiglio* mentre ti passa accanto; entri all'interno, e ti siedi a prendere fiato. Sei stremato, e scioccato dalle rivelazioni sconcertanti cui hai assistito pochi minuti fa.
"Tieniti forte, Lite, ce ne andiamo! Tagliamo la corda!"

Mentre la vostra nave lascia l'atmosfera di Wyrm, lanci un'ultima occhiata alla fortezza in lontananza e al grosso numero di navi madri e incrociatori stellari che gravitano attorno al sistema. Un dettaglio ti balza alla mente… tutti quei mezzi stanno prendendo il volo per attaccare Phonos – il settore di galassia dove si trova la tua famiglia!
"Torniamo a casa di corsa, Lite!"
"No, Ala, dirigiti immediatamente verso Phonos. Il pianeta sta per essere attaccato, dobbiamo avvisare subito la Repubblica."
"Cosa dici? E mi vuoi spiegare che diavolo ti è successo?"
"Non ora, Ala, non ora… dammi cinque minuti."
Mentre ti dirigi nella tua cabina, per prenderti un po' di meritato riposo, Ala compie il salto nell'iperspazio di-

retto verso Phonos. Volgi il pensiero ai tuoi fratelli tristemente scomparsi, a tuo zio Shin e al resto della tua famiglia che è adesso in pericolo.

Congratulazioni, Lite Coldlancer! Hai portato a termine un'avventura difficile ed impegnativa. Sei riuscito a scoprire il triste destino dei tuoi fratelli Wibo e Speedh, ed hai ritrovato il tuo zio e maestro Shin con una nuova, malefica identità del tutto inaspettata. Hai ritrovato l'Holocron di Wyrm. Mai come prima, ora è in gioco il destino della tua famiglia, e dovrai deciderlo – assieme al destino di un intero pianeta – in un epico scontro finale, che ti attende nell'ultima emozionante avventura della serie, intitolata:

La battaglia di Phonos

1	2	2	1	3	4	3	6	2	1	2	1	5	1
2	1	3	7	1	3	2	4	6	1	2	3	1	4
4	5	3	5	0	3	6	2	9	7	8	4	7	1
3	1	0	3	0	1	7	4	8	2	6	5	1	2
2	2	7	8	2	9	5	0	4	6	1	4	2	6
6	2	6	3	7	6	3	5	8	0	5	1	4	4
2	4	4	7	9	6	2	6	0	3	9	3	1	5
5	1	2	4	4	7	8	0	3	5	0	6	3	1
2	2	9	3	6	0	5	8	2	4	9	2	8	2
4	3	7	4	6	7	8	5	9	7	2	5	1	4
4	1	5	1	4	8	2	5	4	6	2	8	6	2
1	4	8	7	5	6	5	4	0	8	5	0	1	1
3	1	7	5	1	5	3	7	1	6	2	7	1	3
1	6	5	1	2	1	3	7	1	1	2	3	3	1

	-11 o meno	*-10/-9*	*-8/-7*	*-6/-5*	*-4/-3*	*-2/-1*
1	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2
	LC M	LC M	LC -8	LC -6	LC -6	LC -5
2	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3
	LC M	LC -8	LC -7	LC -6	LC -5	LC -5
3	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4
	LC -8	LC -7	LC -6	LC -5	LC -5	LC -4
4	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5
	LC -8	LC -7	LC -6	LC -5	LC -4	LC -4
5	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6
	LC -7	LC -6	LC -5	LC -4	LC -4	LC -3
6	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7
	LC -6	LC -6	LC -5	LC -4	LC -3	LC -2
7	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8
	LC -5	LC -5	LC -4	LC -3	LC -2	LC -2
8	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9
	LC -4	LC -4	LC -3	LC -2	LC -1	LC -1
9	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10
	LC -3	LC -3	LC -2	LC -0	LC -0	LC -0
0	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11
	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0

0	*+1/+2*	*+3/+4*	*+5/+6*	*+7/+8*	*+9/+10*	*+11 o più*
N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9
LC -5	LC -5	LC -4	LC -4	LC -4	LC -3	LC -3
N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10
LC -4	LC -4	LC -3	LC -3	LC -3	LC -3	LC -2
N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11
LC -4	LC -3	LC -3	LC -3	LC -2	LC -2	LC -2
N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12
LC -3	LC -3	LC -2	LC -2	LC -2	LC -2	LC -2
N -7	N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14
LC -2	LC -2	LC -2	LC -2	LC -2	LC -2	LC -1
N -8	N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16
LC -2	LC -2	LC -2	LC -1	LC -1	LC -1	LC -1
N -9	N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18
LC -1	LC -1	LC -1	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0
N -10	N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M
LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0
N -11	N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M
LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0
N -12	N -14	N -16	N -18	N M	N M	N M
LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0	LC -0

L'HOLOCRON DI WYRM

3

STAR WARS

lite coldlancer

Tuffati a capofitto
in un'avventura dal ritmo mozzafiato!
Le sorti della famiglia Coldlancer
sono solo nelle tue mani...

In questo libro il protagonista sei tu.
Il tuo nome è Lite Coldlancer
e la Forza scorre possente in te!
Altri membri della famiglia
mancano all'appello:
stavolta il tuo compito
è metterti sulle tracce di Shin,
il tuo mentore e maestro.
Sensazionali rivelazioni
ti attendono in questa nuova,
fantastica avventura,
ambientata tra le ostili paludi
e gli oscuri recessi cavernosi
di un pianeta permeato
dal Lato Oscuro della Forza!

In questo libro il protagonista sei tu.
Che la Forza sia con te!

http://www.guerrestellari.net
http://www.librogame.altervista.org

libri NOSTRI